PlayStation
PAL
ACE COMBAT 3™
electrosphere
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
namco®
PlayStation®

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo.
Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa POWERLINE.

"DUALSHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Game © 1999 NAMCO LTD. ACECOMBAT™ 3 & © 1999 NAMCO LTD., All Rights Reserved. Namco is a Registered trademark of NAMCO LTD. A Namco Product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | Optional Controller SLEH-0003

DUAL SHOCK neGcon™

SCES-02066

ACE COMBAT™ 3
electrosphere
espania

PREPARATIVOS

Instala tu consola tal y como se describe en su manual de instrucciones. Introduce el CD de ACE COMBAT™ 3: ELECTROSPHERE y cierra la cubierta del disco. Enciende tu PlayStation® colocando el botón POWER (encendido) en la posición ON (encendido).

Se recomienda no introducir ni retirar periféricos o Memory Cards (Tarjetas de Memoria) una vez encendida la consola. Antes de empezar a jugar, asegúrate de que tienes suficientes bloques libres en la Memory Card (Tarjeta de Memoria). ACE COMBAT™ 3: ELECTROSPHERE sólo leerá las Memory Cards (Tarjetas de Memoria) introducidas en la ranura número 1. Las partidas de ACE COMBAT™ 3: ELECTROSPHERE que tengas guardadas en la tarjeta de memoria se cargarán automáticamente al encender tu consola.

¡ATENCIÓN! Todas las ilustraciones del juego incluidas en este manual proceden de la versión en inglés. Además, puede que algunas imágenes hayan sido introducidas antes de concluir el diseño del juego, por lo que pueden diferir ligeramente de las que aparecen en la versión final.

SELECCIÓN DE IDIOMA

Utiliza los botones de dirección ⬆ o ⬇ o la palanca izquierda del Mando Analógico DUALSHOCK™ para resaltar el idioma que desees, y luego pulsa el botón ✕ para seleccionarlo.

CÓMO EMPEZAR

Presiona el botón **START** (inicio) en la pantalla del título. Aparecerá el menú de registro. Utiliza los botones de dirección ⬆ o ⬇ o la palanca izquierda para seleccionar una opción, y luego pulsa el botón ✕ para aceptar.

NEW GAME (Partida nueva): Para comenzar una misión desde el principio.

LOAD (Cargar): Para cargar una partida guardada con anterioridad en la Memory Card (Tarjeta de Memoria).

RE-OPEN (Reabrir): Una vez que hayas cargado una partida guardada, puedes volver a realizar una misión para intentar batir tus propios récords.

CÓMO SELECCIONAR EL NIVEL DE DIFICULTAD

En este menú podrás seleccionar el nivel de dificultad para la partida. Puedes elegir entre los siguientes niveles: **EASY (Fácil), NORMAL** y **HARD (Difícil).** Pulsa el botón ✕ para aceptar y acceder al menú principal del juego.

MENÚ PRINCIPAL

Utiliza los botones de dirección o la palanca izquierda para resaltar las opciones, y pulsa el botón ✕ para acceder a cada submenú. Presiona el botón △ para abandonar cada menú y regresar al menú principal.

MISSION (Misión): Para acceder a la primera o a la siguiente misión.

RECORDS (Datos registro): Una vez que hayas completado una misión, podrás ver el número de objetivos que has destruido y los aviones que has dañado hasta ese momento, así como el número de aviones que tienes en servicio, el armamento del que dispones, los récords de la misión y una evaluación global de tu rendimiento.

CÓMO EMPEZAR

SAVE (Guardar): Si has introducido una Memory Card (Tarjeta de Memoria) en su ranura número 1, podrás guardar tanto tu posición en la partida como tus récords.

OPTIONS (Opciones): Selecciona esta opción para configurar el Mando y las opciones del juego. Lee el apartado "Opciones" de este manual para obtener mayor información.

OPTIONS (Opciones)

Cuando selecciones el menú **OPTIONS (Opciones),** aparecerá el submenú siguiente:

KEY CONFIG Para acceder al menú.
BUTTON CONFIG **(Configuración de los botones).**
GAME CONFIG (Config. juego): Para acceder al menú
BACK TO TITLE (Volver al inicio): Pulsa el botón **START** (inicio) para seleccionar esta opción y regresar a la pantalla del título. Desde allí podrás acceder a la opción **RE-OPEN (Reiniciar)** del menú de registro.

BUTTON CONFIG (Configuración de los botones)

Este menú sirve para asignar funciones a los botones.
Para conmutar las opciones **MAIN (Principal)** y **CUSTOM (Personalizar),** pulsa ⬅ o ➡. Presiona el botón △ para regresar a la pantalla **OPTIONS (Opciones).**⬅ or ➡.

MAIN (Principal)

CONTROL (Control): Puedes elegir entre un control **NORMAL** o **EASY (fácil).**

RESPONSE (Respuesta): Esta opción sólo aparecerá si tienes conectado en el puerto de Mando 1 y en el modo analógico (indicador luminoso en rojo) un Mando Analógico DUALSHOCK™ o un neGcon. Sirve para ajustar el nivel de respuesta de tu Mando cuando realizas maniobras analógicas como, por ejemplo, virajes. Puedes elegir entre **QUICK (Rápida), NORMAL** y **SLOW (Lenta)** and **SLOW.**

OPTIONS (Opciones)

MAIN (Principal)

NEUTRAL ZONE (Zona neutral): Sirve para fijar la zona neutral (es decir, el nivel de resistencia) para los movimientos analógicos del neGcon. Las opciones son: **NARROW (Reducida), NORMAL (Normal)** y **WIDE (Amplia).**

OK (Acceder): Cuando pulses el botón ✕ o el **START** (inicio) para aceptar las opciones seleccionadas, regresarás al menú **OPTIONS (Opciones).** Si estás utilizando un controlador neGcon, volverás automática mente al menú **OPTIONS (Opciones)** cuando hayas terminado de calibrarlo. Los usuarios de neGcon necesitan utilizar el botón B para regresar a los menús anteriores

CUSTOM (Personalizar)

CUSTOM (Personalizar): Esta opción sirve para seleccionar el modo analógico de botones: **DIGITAL (Digital)** o **ANALOG (Analógica),** siempre y cuando tengas conectado un Mando Analógico DUAL SHOCK o un controlador neGcon. Una vez que hayas seleccionado una de estas dos opciones, resalta el botón que quieres cambiar y luego pulsa el botón ✕. Aparecerá una lista con las funciones que puedes asignar a ese botón. Resalta una función, y luego pulsa el botón ✕ para seleccionarla. Destaca **OK (Confirmar)** Resalta OK (Confirmar), y luego pulsa el botón **START (inicio)** o el botón ✕ para aceptar las opciones seleccionadas y regresar al menú **OPTIONS (Opciones). DEFAULT (Predeterminada)** Con esta opción podrás restablecer la configuración inicial.

OPTIONS (Opciones)

GAME CONFIG (Config. Juego)

Este menú sirve para configurar el juego. Pulsa el botón × para acceder a una de las pantallas de opciones, o pulsa el botón △ para regresar a la pantalla anterior.

AUDIO SETTINGS (Configuración audio): Podrás seleccionar las opciones de sonido. Pulsa ⬆ / ⬇ para resaltar cada opción, y ⬅ / ➡ para elegir entre sonido **STEREO (Estéreo)** por sonido **MONO,** y para subir o bajar el volumen de las opciones **Sound Effects LEVEL (Volumen y efectos de sonido)** y **Back-Ground Music LEVEL (Volumen de la música)**. Presionando el botón × aceptarás las opciones seleccionadas y egresarás al menú anterior.

BRIGHTNESS TEST (Ajustar brillo): Esta opción sirve para regular el brillo de la pantalla. Debes ajustarlo de modo que la marca del centro de la pantalla se vea claramente.

ADJUST SCREEN (Ajustar pantalla): Para centrar la pantalla, utiliza los botones de dirección o la palanca izquierda. Después de ajustar la posición de la pantalla, pulsa el botón **START (inicio)** o el botón×. Si utilizas el botón△, la pantalla volverá a su posición inicial y regresarás a la pantalla anterior.

GAME SETTINGS (Configuración del juego)

CAPTION (Subtítulos): Para activar o desactivar los subtítulos que aparecen durante el combate (es decir, para escuchar sólo los mensajes que te envían o para ver también sus subtítulos).

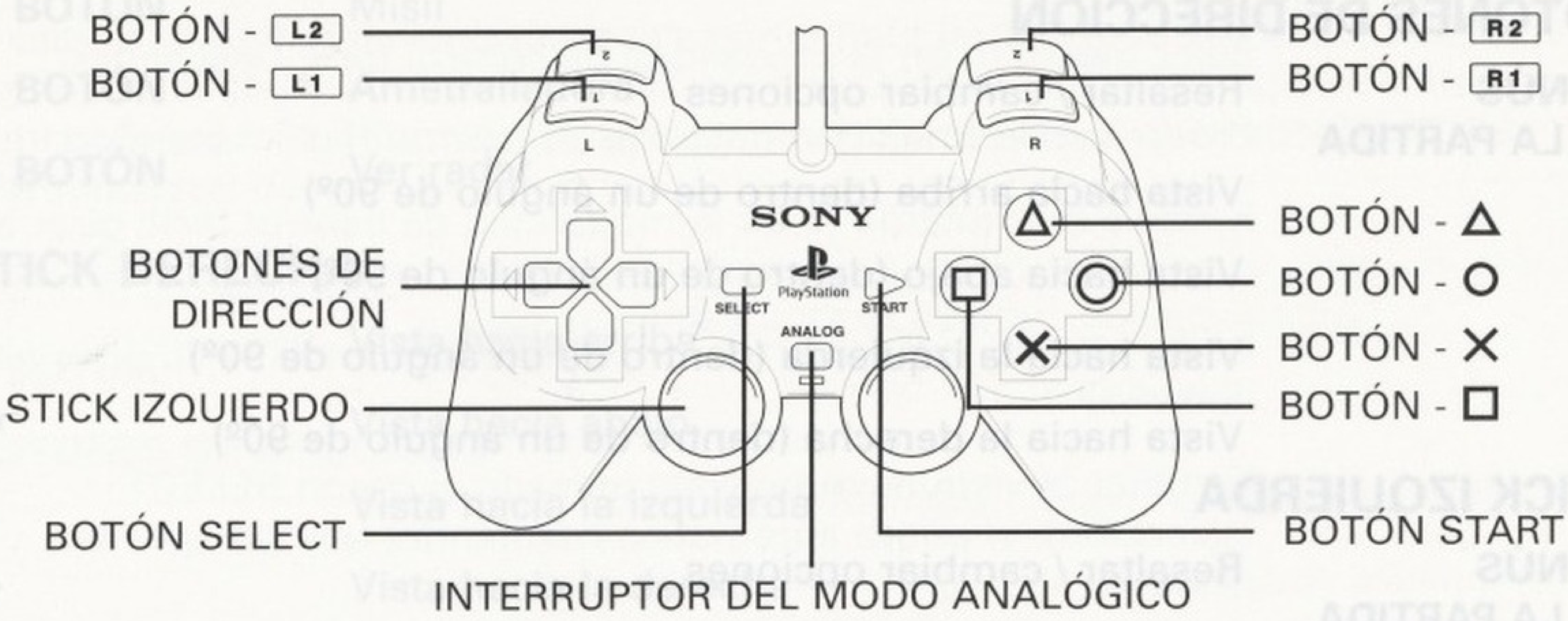
VIBRATION (Vibración): Podrás elegir el nivel de vibración del mando analógico DUALSHOCK™: **STRONG (Fuerte), WEAK (Débil)** u **OFF (Desconectado)**.

MAP (Mapa): Para activar y desactivar el mapa.

LANGUAGE (Idioma): Pulsa ⬆ o ⬇ para seleccionar el idioma que prefieras. Presiona el botón × para aceptar.

CÓMO CONTROLAR TU AVIÓN

CON EL MANDO ANALÓGICO DUALSHOCK™



Si vas a usar un Mando Analógico DUALSHOCK™ para jugar a ACE COMBAT™ 3, puedes utilizar los botones de dirección o las palancas izquierda y derecha. Si utilizas éstas últimas, asegúrate antes de que has activado el modo analógico (estado del indicador: rojo). Para activar y desactivar la función vibratoria del Mando Analógico DUALSHOCK™, necesitas acceder al menú **OPTIONS (Opciones)**.

L1	Reducir
L2	Bandazo hacia la izquierda
START	Pause
SELECT	Cambiar la vista (si mantienes pulsado el botón SELECT (selección), el piloto automático mantendrá una perspectiva plana).

CÓMO CONTROLAR TU AVIÓN

CON EL MANDO ANALÓGICO DUALSHOCK™

BOTONES DE DIRECCIÓN

MENÚS	Resaltar / cambiar opciones
EN LA PARTIDA	
⬆	Vista hacia arriba (dentro de un ángulo de 90º)
⬇	Vista hacia abajo (dentro de un ángulo de 90º)
⬅	Vista hacia la izquierda (dentro de un ángulo de 90º)
➡	Vista hacia la derecha (dentro de un ángulo de 90º)

STICK IZQUIERDA

MENÚS	Resaltar / cambiar opciones
EN LA PARTIDA	
⬆	Bajar morro (o en la modalidad de control fácil: Descender)
⬇	Elevar morro (o en la modalidad de control fácil: Ascender)
⬅	Rodar izquierda (o en la modalidad de control fácil: girar a la izquierda)
➡	Rodar derecha (o en la modalidad de control fácil: girar a la derecha)
R2	Bandazo a la derecha
R1	Acelerar
△ BUTTON	Cambiar objetivo seleccionado (si mantienes pulsado el botón △ la vista se centrará en el objetivo seleccionado).

CÓMO CONTROLAR TU AVIÓN

CON EL MANDO ANALÓGICO DUALSHOCK™

○ BOTÓN	Misil
× BOTÓN	Ametralladora
□ BOTÓN	Ver radar

STICK DERECHA

⬆	Vista hacia arriba
⬅	Vista hacia abajo
⬇	Vista hacia la izquierda
➡	Vista hacia la derecha
R3 BOTÓN	Vista trasera

CON UN MANDO DIGITAL

Si estás usando un mando digital o si tienes activado el modo analógico del Mando Analógico DUALSHOCK™, el método de control será el siguiente:

L2	Bandazo a la izquierda
L1	Reducir

CÓMO CONTROLAR TU AVIÓN

CON UN MANDO DIGITAL

BOTONES DE DIRECCIÓN

⬆	Bajar morro (o en la modalidad de control fácil: Descender)
⬇	Elevar morro (o en la modalidad de control fácil: Ascender)
⬅	Rodar a la izquierda (o en la modalidad de control fácil: girar a la izquierda)
➡	Rodar a la derecha (o en la modalidad de control fácil: girar a la derecha)
SELECT	Cambiar la vista (si mantienes pulsado el botón SELECT (selección), el piloto automático mantendrá una perspectiva plana))
START	Pause
R 2	Bandazo a la derecha
R 1	Acelerar
△ BOTÓN	Cambiar el objetivo seleccionado (si mantienes pulsado el botón △, la vista se centrará en el objetivo seleccionado).
○ BOTÓN	Misil
× BOTÓN	Ametralladora
□ BOTÓN	Ver radar

CÓMO CONTROLAR TU AVIÓN

CON UN neGcon™

Si utilizas la configuración establecida por defecto para el neGcon (ilustrada más abajo), no podrás acceder a todas las vistas, pero si cambiar la configuración de los botones. Para obtener más información sobre cómo hacerlo, lee el apartado **CUSTOM (Personalizar)** del manual.

L BOTÓN Cambiar objetivo seleccionado (manteniendo pulsado el botón L, la vista se centrará en el objetivo seleccionado).

R BOTÓN Ametralladora

BOTONES DE DIRECCIÓN

⬆ Bajar morro (o en la modalidad de control fácil: descender)

⬇ Elevar morro (o en la modalidad de control fácil: ascender))

⬅ Bandazo a la izquierda

➡ Bandazo a la derecha

START Pausa

B BOTÓN Activar radar

A BOTÓN Misil

I BOTÓN Acelerar

II BOTÓN Reducir

TORCER Viraje a la izquierda/derecha (o en la modalidad de control fácil: giro a la izquierda/derecha)

TARJETAS DE MEMORIA

Se recomienda no introducir ni retirar periféricos o Memory Cards (Tarjetas de Memoria) una vez encendida la consola. Antes de empezar a jugar, asegúrate de que tienes suficientes bloques libres en la Memory Card (Tarjeta de Memoria), ya que para guardar la partida, necesitas tener al menos uno.

SAVE (Guardar)

Después de cada misión, regresarás al menú principal, donde podrás guardar tu posición en la Memory Card (Tarjeta de Memoria) accediendo al menú **SAVE (Guardar)**. Selecciona la opción **YES (Sí)** para confirmar que quieres guardar la partida, resalta el archivo donde quieres hacerlo y pulsa el botón ✕ para aceptar.

LOAD (Cargar)

Una vez que hayas guardado una partida en la Memory Card (Tarjeta de Memoria), podrás cargar tu última posición seleccionando esta opción en el menú de registro. Para ello, elige el archivo que desees cargar, y luego el de guardar.

RE-OPEN (Reabrir)

Esta opción sólo se puede seleccionar si tienes datos guardados en la memoria de la consola, es decir, si has completado una misión o has cargado alguna anterior de la Memory Card (Tarjeta de Memoria).

CÓMO REALIZAR UNA MISIÓN

En esta sección trataremos de explicarte el desarrollo de las partidas y en su orden.

Pantalla de INSTRUCCIONES
Podrás revisar los datos del combate y los objetivos de la misión.

Pantalla de SELECCIÓN DE AVIONES
Para seleccionar tu avión

Pantalla de JUEGO
Es la pantalla donde se desarrolla la misión.

Pantalla de EVALUACIÓN
Para comprobar el resultado de la misión.

Pantalla del MENÚ PRINCIPAL y SAVE (Guardar):
Utiliza esta pantalla para guardar el resultado de tu misión.

A LA MISIÓN SIGUIENTE

PANTALLA DE INSTRUCCIONES

Una vez que hayas seleccionado la opción **MISSION (Misión)** en el menú principal, accederás a la pantalla de INSTRUCCIONES, donde obtendrás los datos y los objetivos cada misión. Pulsa el botón ✕ para acceder a la pantalla de **SELECCIÓN DE AVIONES.**

CÓMO REALIZAR UNA MISIÓN

PANTALLA DE SELECCIÓN DE AVIONES

En esta pantalla se encuentran los aviones de que dispone tu unidad. Podrás seleccionar el avión que quieres usar en cada misión de combate. Para hacerlo deberás pulsar ⬅ o ➡, y luego pulsa el botón ✕ para aceptar. Si se trata de una misión especial, sólo podrás utilizar el avión asignado.

Al principio de la partida sólo podrás seleccionar únicamente la ametralladora estándar y los misiles, aunque a veces, dependiendo del tipo de avión, también podrás elegir el armamento con el que viene equipado. Pulsa ⬆ / ⬇ para seleccionar el cañón o el sistema de misiles, luego presiona ⬅ / ➡ para elegir el arma, y por último el botón ✕ para aceptar. En ese momento dará comienzo la misión.

CÓMO REALIZAR UNA MISIÓN

PANTALLA DE JUEGO

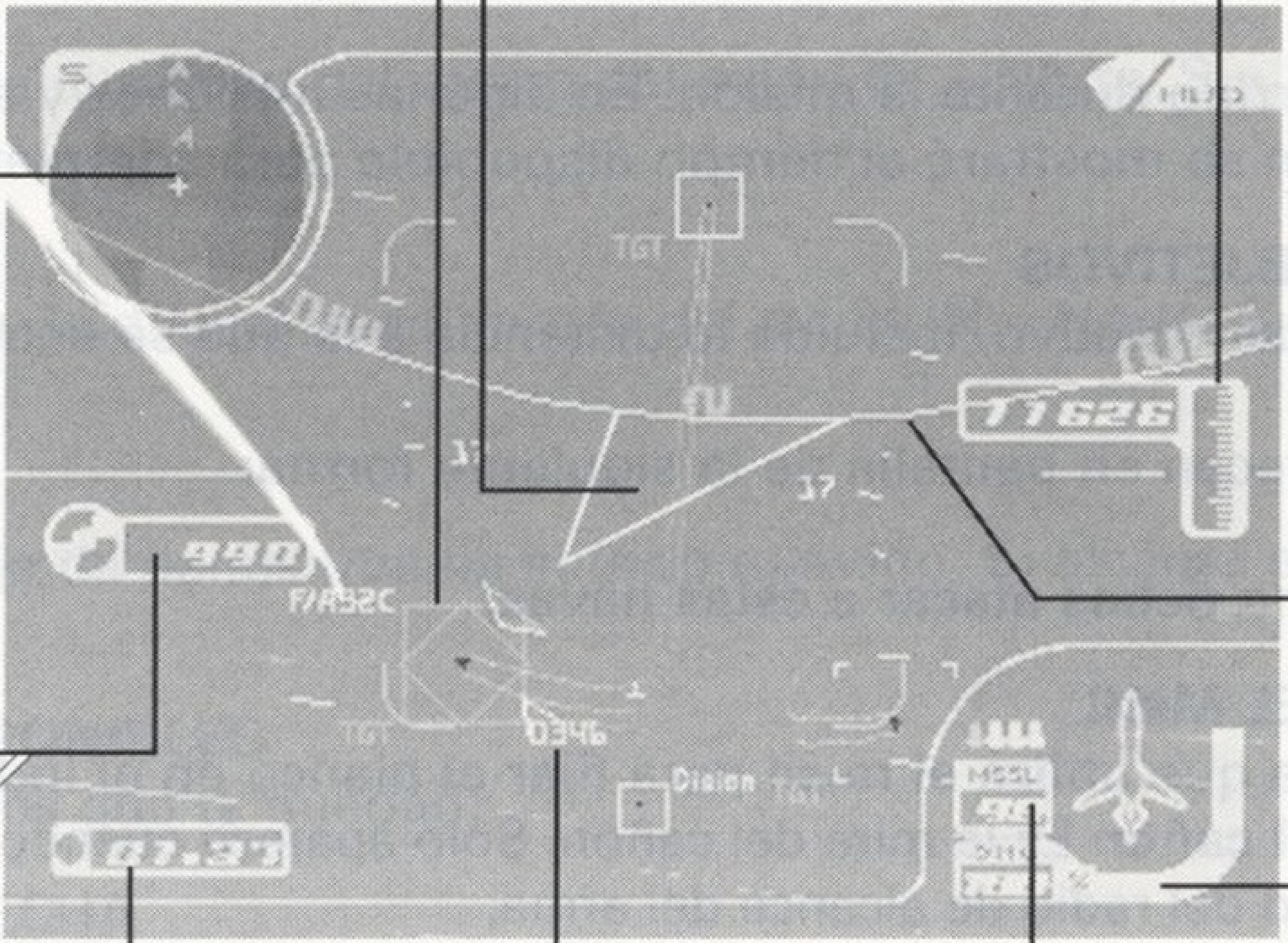
En esta pantalla verás los indicadores siguientes:

INDICADOR DE FLECHA

ALTÍMETRO

INDICADOR DE OBJETIVOS

RADAR



BRÚJULA

VELOCÍMETRO

DAÑOS

TIEMPO

CONO DE ADQUISICIÓN DE BLANCOS

PROYECTILES DISPONIBLES

CÓMO REALIZAR UNA MISIÓN

PANTALLA DE JUEGO

RADAR

Muestra la dirección del objetivo, y se acciona automáticamente en tres fases, según la distancia a la que se encuentre el enemigo. Mantén pulsado el botón □ para que el radar pueda localizar automáticamente el objetivo más cercano usando la regulación automática de escala.

VELOCÍMETRO

TIEMPO

El tiempo transcurrido durante la misión. En algunas misiones y en ciertas ocasiones también se mostrará el tiempo disponible para completar los objetivos.

INDICADOR DE OBJETIVOS

Muestra el perfil del objetivo, incluida la distancia a la que se encuentra y sus atributos.

Las naves se aparecen en pantalla de la siguiente forma:

TGT Objetivo

FRND Aliado (no debes atacar a estas naves)

LOCALIZADOR DEL MISIL

Se trata de la mira que utiliza el misil para fijar el blanco en el indicador de objetivos. **Alza del cañón** Es la mira del cañón. Sólo aparece cuando el objetivo se encuentra dentro del radio de alcance del arma.

VECTOR DE DIRECCIÓN

Muestra la dirección en la que se dirige el avión enemigo.

CÓMO REALIZAR UNA MISIÓN

PANTALLA DE JUEGO

CONO DE ADQUISICIÓN DE BLANCOS
Indica el alcance de tus misiles para fijar el blanco. A veces, si el objetivo se encuentra demasiado lejos, no podrás fijarlo aunque se encuentre dentro del alcance del arma

ALTÍMETRO
Muestra la altitud a la que vuela tu avión.

BRÚJULA
Indica el ángulo y la dirección del morro del avión (N = Norte, S = Sur, E = Este, W = Oeste).

DAMAGE
Muestra el ángulo y la dirección del morro del avión (N = Norte, S = Sur, E = Este, W = Oeste).

DAÑOS
Señala el porcentaje de daños que ha sufrido tu avión. Si alcanza el 100% te estrellarás.

PROYECTILES DISPONIBLES
El número de misiles que te quedan.

INDICADOR DE FLECHA
Muestra la dirección del avión que quieres derribar.
Pulsa el botón □ para ver el mapa.

Objetos ROJOS: Objetivos – Enemigos que debes destruir
Objetos AZULES Aliados – Aviones que no debes atacar

CÓMO REALIZAR UNA MISIÓN

MENÚ DE PAUSA

Si pulsas el botón **START** (inicio) durante la misión, aparecerá la pantalla de PAUSA, donde podrás seleccionar las opciones del siguiente menú. Presiona ⬆ / ⬇ para elegir una opción, y luego pulsa ⬅ / ➡ para cambiar las opciones **AUTO VIEW (Vista auto.)** y **HUD.** Utiliza el botón ✕ para seleccionar una de las siguientes opciones: **RESTART MISSION (Reiniciar misión), LEAVE MISSION (Abandonar misión)** o **EXIT (Salir).**

EXIT (Salir)	Para reanudar la partida.
AUTO VIEW (Vista automática.)	Si activas esta opción, el campo de visión cambiará automáticamente cuando, por ejemplo, destruyas un avión enemigo, y podrás ver la pantalla de juego desde otro ángulo.
HUD	Para activar y desactivar la pantalla de datos
RESTART MISSION (Reiniciar misión)	Te permite volver a empezar la misión desde el principio
LEAVE MISSION (Abandonar misión)	Para interrumpir la misión y regresar al menú principal

Pantalla de EVALUACIÓN

Cada vez que completes una misión, aparecerá la pantalla de EVALUACIÓN. En ella se valora el rendimiento de los pilotos durante la misión. Podrás revisar tu actuación durante el vuelo para identificar los problemas y las técnicas que necesitas perfeccionar, y para utilizar estos datos en tu próxima misión. En la pantalla de EVALUACIÓN verás en el radar el rumbo que tomaste durante el vuelo y las ubicaciones en las quederribaste aviones enemigos, junto con el resultado de la misión.

REGLAS

Para que tu misión sea un éxito, tendrás que cumplir todas las condiciones que se especifican en sus instrucciones. Puede que algunas misiones contengan objetivos adicionales, por lo que deberás leer detenidamente la pantalla de INSTRUCCIONES. Además, tu misión fracasará en los siguientes casos:

- **Si el nivel de daños alcanza el 100%**
- **Si tu avión se estrella o es abatido sobre tierra o mar**
- **Si sobrepasas el límite de tiempo**
- **Si te sales de la zona de combate**

REPETICIÓN

Cuando cumplas una misión, podrás volver a ver la acción. Para cambiar la perspectiva durante la repetición, utiliza los botones del Mando. Si quieres saltarte esta repetición, pulsa el botón START (inicio).

LOS MENSAJES QUE RECIBES DURANTE EL COMBATE

Durante el combate, recibirás mensajes que te advierten de varios peligros. Lee detenidamente todos los que aparezcan en pantalla..

WARNING (Aviso):	Aparece cuando tu avión se encuentra dentro del cono de fijación de blancos del enemigo.
MSSL ALERT (Alerta misil)	Te indica que un misil se aproxima a tu avión.
CAUTION DAMAGE (Peligro daños)	Aparece cuando el enemigo ha disparado y te ha alcanzadot.
CAUTION OFF COURSE (Peligro de alejarse de la trayectoria)	Te avisa de que tu avión está a punto de salirse de la zona de combate.
CAUTION STALL (Peligro de pararse)	Aparece cuando tu avión ha entrado en pérdida de velocidad.
CAUTION PULL UP (Peligro, ascender)	Te indica que vuelas a muy baja altura y corres el peligro de estrellarte.

LOS MENSAJES QUE RECIBES DURANTE EL COMBATE

CAUTION PULL DOWN (Peligro, descender) Aparece cuando estás a punto de sobrepasar el límite de techo (sólo se utiliza en las misiones que tienen asignado un límite de altitud).

Note. Además de estos mensajes, aparecen otros distintos, por lo que resulta aconsejable que prestes mucha atención a las instrucciones y a todos los mensajes que recibas.

TÉCNICAS DE VUELO

El juego cuenta con dos métodos de control: normal y fácil. Las técnicas de vuelo varían según el método de control que elijas.

BANDAZOS Y VIRAJES

La principal diferencia que existe entre el control normal y el control fácil es el modo de hacer girar el avión hacia la izquierda o hacia la derecha. En el control fácil, el fuselaje del avión se inclina automáticamente cuando gires, mientras que en el control normal, el avión se inclina primero para que puedas manejarlo con mayor realismo y sutileza. El primer paso para convertirte en un as de la aviación es conseguir dominar el control normal.

CONTROL NORMAL

BANDAZO Utiliza los botones L2 y R2 para desviarte hacia la izquierda o la derecha desde una posición horizontal.

VIRAJE Para realizar un viraje, mantén pulsado ⬅ o ➡.

Nota. Sólo podrás virar en la modalidad de control normal.

TÉCNICAS DE VUELO

CONTROL FÁCIL

GIRO El avión girará automáticamente en la dirección que indiques con los botones de dirección o la palanca izquierda. Al igual que en la modalidad de control normal, podrás girar el avión hacia la izquierda o hacia la derecha desde una posición horizontal utilizando los botones L2 y R2.

CÓMO USAR EL PILOTO AUTOMÁTICO

Si estás persiguiendo a un avión enemigo, o estás realizando una misión nocturna, puede que te sea difícil concentrarte en mantener el avión en posición horizontal. En tales casos siempre podrás contar con el piloto automático de tu avión. Si mantienes pulsado el botón SELECT, el avión regresará automáticamente a una posición horizontal. Esta función es muy útil sobre todo en situaciones comprometidas donde puedes dejarte llevar por el pánico como, por ejemplo, si entras en pérdida de velocidad y estás a punto de estrellarte.

CÓMO CONTROLAR LA VISTA DE ÁREA INDEPENDIENTEMENTE

Los aviones enemigos, al igual que el tuyo, están siempre en movimiento y, a menudo, se saldrán de tu campo de visión sin que te lo esperes. Si sucede esto, mantén pulsado el botón △ para que el avión enemigo aparezca en tu campo de visión sin tener que perseguirlo. Esta función es muy eficaz en este tipo de situaciones, por lo que resulta recomendable su utilización.

Si estás usando un mando analógico DUALSHOCK™, podrás controlar el campo de visión con la palanca derecha.

TÉCNICAS DE VUELO

Para manejar un avión de combate, resulta necesario utilizar una serie de técnicas de vuelo. Si quieres disfrutar al máximo de este juego, lee este apartado para aprender a dominar los controles y utilizarlos instintivamente durante el combate.

CÓMO DERRIBAR A OTRO AVIÓN

En esta sección se explica de forma sencilla cómo defenderte durante los combates para poder cumplir tu misión.

LOCALIZACIÓN DE OBJETIVOS

Primero debes buscar objetivos en el mapa y en el radar. Aparecen representados en color rojo, mientras que las señales de color blanco representan a los enemigos que no constituyen objetivos. El enemigo estará siempre en movimiento, por lo que para alcanzarlo tendrás, por ejemplo, que acelerar y perseguirlo, o desviarte e interceptarlo. Si persigues a un enemigo a una velocidad excesiva, puede que lo adelantes y pongas a tu avión en una posición vulnerable. Es mejor que reduzcas la velocidad cuando te acerques al enemigo. La forma más segura de atacar es desde atrás.

CÓMO FLANQUEAR UN AVIÓN ENEMIGO

Una vez que selecciones un avión enemigo, puedes usar el indicador de flecha para localizarlo. Dirige tu avión en la dirección que muestra la flecha e intenta darle caza. Cuando el enemigo aparezca en pantalla, se mostrará el indicador de blancos.

REGLAS

TÉCNICAS DE VUELO

FIJACIÓN DE BLANCOS

Cuando el enemigo entra dentro del radio de alcance del misil, el localizador de objetivos aparece y empieza a buscar el blanco automáticamente. Aunque el avión enemigo se encuentre dentro del alcance de tu misil, no podrás fijar el blanco si está demasiado lejos. Cuando esto ocurra, debes acelerar para acortar tal distancia.

Una vez que hayas alineado el indicador de objetivos con el localizador de misiles y el cursor se ponga de color rojo, habrás fijado el blanco. Deberás, en ese momento, lanzar tu misil.

CÓMO ESQUIVAR LOS ATAQUES ENEMIGOS

Los aviones enemigos quieren derribarte tanto como tú a ellos. Como es de esperar, tarde o temprano te lanzarán un misil. Para esquivarlo, apártate de su trayectoria, realizando giros bruscos y virajes. No intentes volver atrás pues resulta extremadamente peligroso. La única formar de salir ileso es concentrándote en apartarte de su camino y realizando giros con tu avión.

TEN CUIDADO CON LOS OBJETOS QUE NO SON DE COLOR BLANCO

No todas las aeronaves y los objetos que aparecen en tierra pertenecen al enemigo, sino que se mostrarán algunos que no debes atacar. Estos objetos aparecen en el radar de color amarillo. Si destruyes alguno, tu rendimiento en la misión se verá afectado, por lo que resulta recomendable que leas detenidamente la pantalla de INSTRUCCIONES para averiguar cuáles son tus objetivos.

REGLAS

TÉCNICAS DE VUELO

COMBATE CON CAÑONES

En algunas misiones no podrás fijar fácilmente el blanco. En estos casos, tendrás que usar un cañón automático como la ametralladora estándar. También te verás obligado a usar los cañones si ya no te quedan misiles.

Aunque la munición de los cañones es ilimitada, su alcance y su poder destructor son menores que los de los misiles. Además tendrás que acercarte mucho al objetivo y tardarás más tiempo en destruirlo. Por ello debes atacar con mucho más cuidado y prepararte para sufrir daños.

LAS MISIONES DE BOMBARDEO

En algunas misiones tendrás que bombardear al objetivo lanzándole misiles. En este caso, no podrás fijar tus misiles en el blanco, por lo que habrás de alinear el localizador de misiles con el objetivo y, a continuación lanzar el misil.

Precauções

Este disco contém programas para a consola de video-jogos "PlayStation®". Nunca utilize o disco em qualquer outro equipamento, uma vez que poderá danificá-lo. O disco está conforme as especificações da "PlayStation®", para o Mercado Europeu. Não pode por isso, ser usado em versões da "PlayStation®" para outros mercados. Leia cuidadosamente o manual de instruções da "PlayStation®" para assegurar a correcta utilização do disco. Quando inserir este disco na "PlayStation®", coloque-o sempre com a etiqueta para cima. Quando manusear o disco, não toque na sua superficie. Segure-o pelas extremidades. Conserve o disco limpo e sem riscos. Se a superficie do disco estiver suja, limpe-a com um tecido macio. Não deixe o disco próximo de fontes de calor, exposto directamente à luz solar ou sujeito a humidade excessiva. Nunca use um disco partido ou danificado, ou que tenha sido reparado com adesivo ou cola, uma vez que isso conduzirá a erros de operação.

Alguns Conselhos

Para seu bem, descanse cerca de 15 minutos por cada hora que estiver a jogar. Evite jogar quando estiver cansado ou com sono. Jogue sempre numa sala iluminada e coloque-se o mais afastado possível do televisor. Algumas pessoas podem estar sujeitas a ataques epilépticos quando expostas a luzes ou sinais intermitentes no seu dia-a-dia. Podem também estar sujeitas ao mesmo tipo de ataques enquanto vêem programas televisivos ou jogam com jogos de video. Mesmo pessoas que nunca tiveram ataques do género podem, contudo, sofrer de estado epiléptico nunca detectado. Consulte o seu médico caso sofra de estado epiléptico ou imediatamente após detectar qualquer dos seguintes sintomas enquanto jogar: vertigens, alterações da visão, contracções musculares ou outros movimentos involuntários, perda de consciência, confusão mental e/ou convulsões.

No fim do manual encontrará os números de telefone do Servico de Atendimento ao Cliente (Customer Service No.) e da Assistência Directa Video-jogos POWERLINE.

"DUALSHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Game © 1999 NAMCO LTD. ACECOMBAT™ 3 & © 1999 NAMCO LTD., All Rights Reserved. Namco is a Registered trademark of NAMCO LTD. A Namco Product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | Optional Controller SLEH-0003

DUAL SHOCK neGcon™

SCES-02066

ACE COMBAT™ 3
electrosphere
portugués

INSTALAÇÃO [SETTING UP]

Instale a Consola de acordo com as instruções do Manual de Instruções. Insira o disco de ACE COMBAT™ 3: ELECTROSPHERE e feche a tampa do disco. Ligue (ON) a Consola no botão POWER (ligar).

Não insira ou remova periféricos ou MEMORY CARDS (Cartões de Memória) após ter ligado a Consola. Certifique-se que existem blocos livres suficientes no MEMORY CARD (Cartão de Memória) antes de começar a jogar. ACE COMBAT™ 3: ELECTROSPHERE suporta apenas a ranhura para MEMORY CARD 1. Os dados de ACE COMBAT™ 3: ELECTROSPHERE gravados anteriormente são carregados automaticamente no inicio do jogo.

ATENÇÃO: Todas as imagens deste manual foram retiradas da versão inglesa do jogo. Algumas dessas imagens poderão ter sido retiradas dos ecrãs antes destes estarem terminados e diferirem por isso ligeiramente das imagens encontradas no jogo final.

SELECÇÃO DO IDIOMA [LANGUAGE SELECTION]

Prima ↑ ou ↓ com os botões de direcção ou o manípulo esquerdo do Comando Analógico DUALSHOCK™ para realçar o idioma da sua preferência, depois prima o botão ✕ para seleccionar.

COMO COMEÇAR [GETTING STARTED]

No ecrã título, prima o botão START (iniciar). O Log-In Menu (menu de entrada) irá ser visualizado. Seleccione uma opção premindo ⬆ ou ⬇ com os botões de direcção ou o manípulo esquerdo, depois prima o botão ✕ para confirmar a sua selecção.

NEW GAME (Novo jogo) Começar as suas missões desde o inicio.

LOAD (Carregar) Carregar um jogo gravado previamente num MEMORY CARD (Cartão de Memória).

RE-OPEN: (Reabrir) Após ter carregado um jogo gravado anteriormente, pode reabrir uma missão e tentar melhorar as suas classificações.

CONFIGURAR O NÍVEL DAS MISSÕES [SETTING THE MISSION LEVEL]

Este menu é utilizado para configurar o nível de dificuldade do jogo. Faça a sua escolha entre as três opções EASY (fácil), NORMAL (normal) e HARD (difícil) e prima o botão ✕ para confirmar a sua selecção. Irá então progredir para o Main Game Menu (menu principal de jogo).

MAIN MENU (menu principal)

Utilize os botões de direcção / o manípulo esquerdo para realçar as selecções e prima o botão ✕ para entrar em cada sub-menu. Prima o botão △ para sair de cada menu e regressar ao Main Menu (menu principal).

MISSION (Missão) Progrida para a primeira / seguinte missão.

RECORDS (Classificações) Após ter completado uma missão pode visualizar o número de alvos que destruiu ou os aviões que danificou até então, o número de aviões operacionais que tem, as armas que lhe estão disponíveis, classificações da Missão e a pontuação geral do seu desempenho.

COMO COMEÇAR [GETTING STARTED]

SAVE (Gravar) Se tiver um MEMORY CARD (Cartão de Memória) inserido na ranhura para MEMORY CARD (Cartão de Memória) 1, poderá gravar os seus progressos e classificações.

OPTIONS (Opções) Seleccione para configurar as opções do Comando e do Jogo. Consulte a secção "Opções" deste manual para mais informações.

OPTIONS (opções)

Ao seleccionar o menu **OPTIONS** (opções), irá encontrar o seguinte sub-menu:

BUTTON CONFIG Ir para o Menu **BUTTON CONFIG** (configuração dos botões).

GAME CONFIG Ir para o Menu **GAME CONFIG** (configuração do jogo).

BACK TO TITLE Prima o botão **START** (iniciar) para seleccionar esta opção e regressar ao Ecrã Título. A partir daqui, poderá então aceder à opção **RE-OPEN** (reabrir) do Log-In Menu (menu de entrada).

BUTTON CONFIG (configuração dos botões)

Este menu é utilizado para definir as funções individuais dos botões. Para alternar entre **MAIN (principal)** e **CUSTOM (predefinido)**, prima ⬅ ou ➡. Prima o botão △ para regressar ao ecrã **OPTIONS (opções)**.

MAIN (principal)

CONTROL (Controlo) Pode estar configurado para **NORMAL** ou para **EASY (fácil)**.

RESPONSE (Resposta) Esta opção apenas estará disponível se possuir um Comando Analógico DUALSHOCK™ no Modo ANALOG (analógico) – o LED (Diodo Emissor de Luz) fica Vermelho – ou um neGcon inserido na porta do Comando 1. Permite-lhe ajustar a sensibilidade de resposta do seu comando ao realizar manobras analógicas, tais como voltas, por exemplo. As configurações são **QUICK (rápido)**, **NORMAL** e **SLOW (lento)**.

OPTIONS (opções)

MAIN (principal)

NEUTRAL ZONE (Zona neutra) É utilizada para configurar a Zona Neutra (ou seja, o montante de concessão) nas operações analógicas com o neGcon. As opções são **NARROW (reduzida), MEDIUM (média)** e **WIDE (ampla)**.

OK Após ter premido o botão ✕ ou **START (iniciar)** para confirmar as suas configurações irá ser levado de volta para o menu **OPTIONS (opções)**. Se estiver a utilizar um neGcon será automaticamente levado de volta para o menu **OPTIONS (opções)** quando tiver terminado a calibragem. Os utilizadores de neGcon devem utilizar o botão B para navegarem pelos menus.

CUSTOM (predefinição)

BUTTON TYPE (Tipo de botões) Esta opção permite-lhe seleccionar entre configurações de botões **DIGITAL (digital)** ou configurações **ANALOG (analógico)** – desde que utilize um Comando Analógico DUALSHOCK ou um neGcon. Após ter feito uma selecção, realce o botão que deseja alterar e prima o botão ✕. Uma lista das funções de comando a serem atribuídas será visualizada. Realce a sua selecção, depois prima o botão ✕. **OK** Realce **OK**, depois prima o botão START (iniciar) ou ✕ para confirmar as suas selecções e regressar ao menu **OPTIONS (opções)**. **DEFAULT (Predefinição)** Esta opção recupera todas as configurações iniciais.

OPTIONS (opções)

GAME CONFIG (configuração do jogo)

Este menu é utilizado para seleccionar as configurações do sistema. Prima o botão ✕ para avançar para um dos ecrãs de configuração, ou prima o botão △ para regressar ao ecrã anterior

AUDIO SETTINGS (Configurações de som) Seleccione as configurações do som. Prima ⬆ / ⬇ para realçar cada opção e ⬅ / ➡ para alterar a saída de som entre **STEREO (estéreo)** e **MONO**, ou para aumentar ou diminuir o **Sound Effects LEVEL** (nível dos efeitos sonoros) e o **Back-Ground Music LEVEL** (nível da música de fundo). Prima o botão ✕ para confirmar as configurações e regressar ao ecrã anterior.

BRIGHTNESS TEST (Teste de brilho) Esta opção permite-lhe ajustar o brilho do ecrã. Ajuste o brilho do ecrã no seu televisor de modo a que a marca do centro do ecrã seja perfeitamente visível.

ADJUST SCREEN (Ajustar ecrã) Defina a posição do ecrã com os botões de direcção ou o manípulo esquerdo. Após ajustar a posição do ecrã, prima o botão **START** (iniciar) ou o botão ✕. Premindo o botão △ irá recuperar a configuração inicial da posição do ecrã e será levado de volta ao ecrã anterior.

GAME SETTINGS (definições do jogo)

CAPTION (Legendas) Ligue **ON** ou desligue **OFF** as legendas durante as batalhas (ou seja, as mensagens são transmitidas apenas por som ou são também visualizadas com legendas).

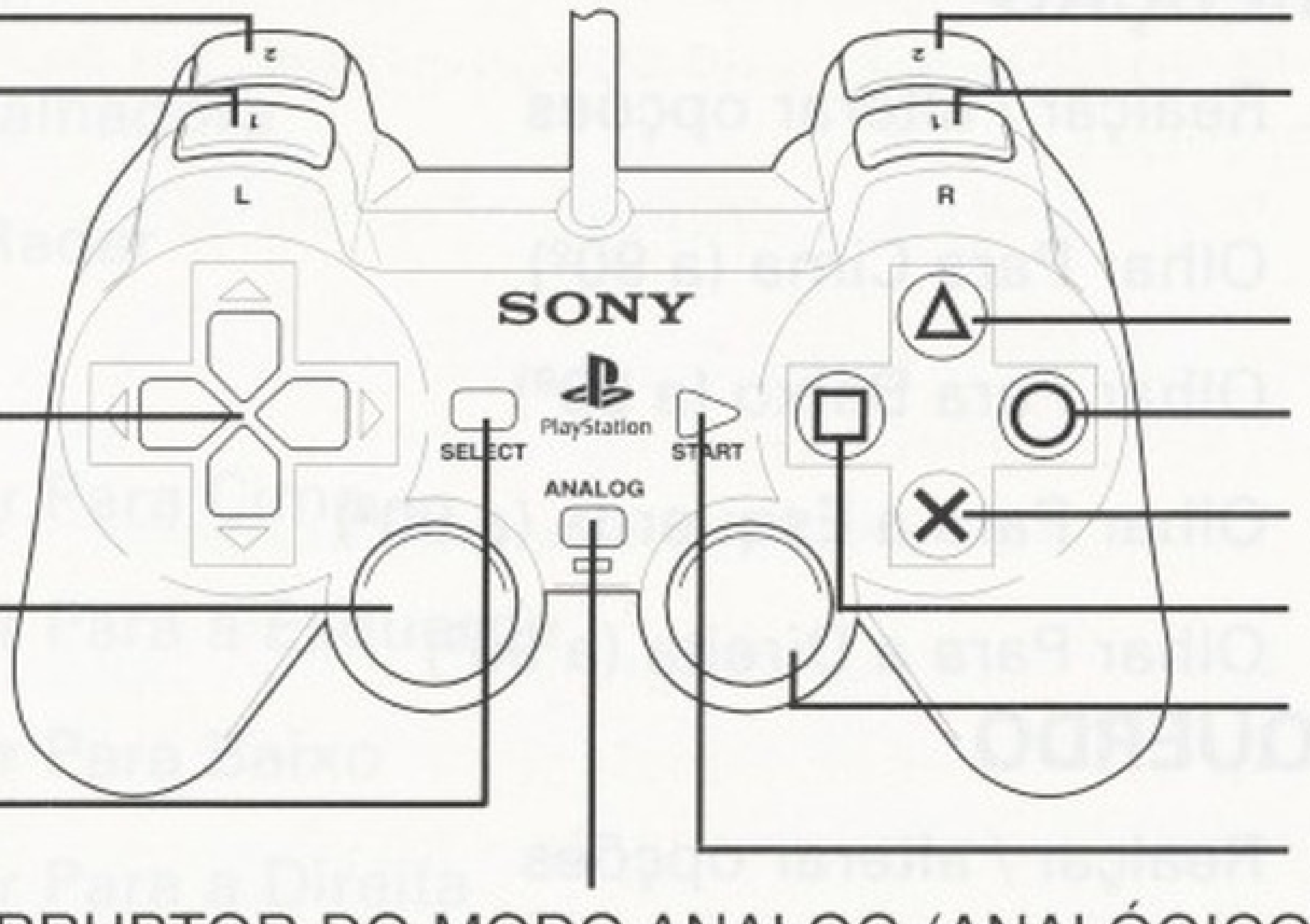
VIBRATION (Vibração) Configure a vibração do Comando Analógico DUALSHOCK™ para **STRONG (forte), WEAK (fraca)** ou **OFF (desligada)**.

MAP (Mapa) Ligue **ON** ou desligue **OFF** a visualização do mapa.

LANGUAGE (Idioma) Prima ⬆ ou ⬇ para seleccionar o idioma da sua preferência. Prima o botão ✕ para confirmar a sua selecção.

COMO CONTROLAR O SEU AVIÃO

UTILIZANDO UM COMANDO ANALÓGICO DUALSHOCK™



Ao utilizar um Comando Analógico DUALSHOCK™, o ACE COMBAT™ 3 pode ser jogado utilizando os botões de direcção ou os manípulos esquerdo e direito. Ao utilizar os manípulos esquerdo e direito, certifique-se que o interruptor do modo ANALOG (analógico) está ligado (o LED – Diodo Emissor de Luz – acende e fica Vermelho). A função de vibração do Comando Analógico DUALSHOCK™ pode ser ajustada através do menu **OPTIONS (opções)**.

L1	Desacelerar
L2	Guinar à Esquerda
START	Pausa
SELECT	Alterar a sua perspectiva – se o botão SELECT (seleccionar) for mantido sob pressão, o piloto automático irá revertê-lo para o plano horizontal.

COMO CONTROLAR O SEU AVIÃO

UTILIZANDO UM COMANDO ANALÓGICO DUALSHOCK™

BOTÕES DE DIRECÇÃO

MENUS Realçar / alterar opções

EM JOGO

⬆ Olhar Para Cima (a 90º)

⬇ Olhar Para Baixo (a 90º)

⬅ Olhar Para a Esquerda (a 90º)

➡ Olhar Para a Direita (a 90º)

MANÍPULO ESQUERDO

MENUS Realçar / alterar opções

EM JOGO

⬆ Mergulhar (ou, ao utilizar o Controlo Fácil: Descer)

⬇ Subir a Grande Altitude (ou, ao utilizar o Controlo Fácil: Subir)

⬅ Rodar para a Esquerda (ou, ao utilizar o Controlo Fácil: Virar à Esquerda)

➡ Rodar à Direita (ou, ao utilizar o Controlo Fácil: Virar à Direita)

R2 Guinar à Direita

R1 Acelerar

△ BOTÃO Alterar alvo seleccionado (se o botão △ for mantido sob pressão a perspectiva passa para o alvo seleccionado).

COMO CONTROLAR O SEU AVIÃO

UTILIZANDO UM COMANDO ANALÓGICO DUALSHOCK™

○ BOTÃO	Míssil
× BOTÃO	Metralhadora
□ BOTÃO	Ver Radar

MANÍPULO DIREITO

⬆	Olhar Para Cima
⬅	Olhar Para a Esquerda
⬇	Olhar Para Baixo
➡	Olhar Para a Direita
R3 BOTÃO	Perspectiva Traseira

COMO UTILIZAR UM COMANDO DIGITAL

Ao utilizar um Comando digital ou se passar o interruptor do Modo ANALOG (Analógico) do seu Comando Analógico DUALSHOCK™ para o modo digital, o método de controlo será o seguinte:

L2	Guinar à Esquerda
L1	Desacelerar

COMO CONTROLAR O SEU AVIÃO

COMO UTILIZAR UM COMANDO DIGITAL

BOTÕES DE DIRECÇÃO

⬆	Mergulhar (ou, ao utilizar o Controlo Fácil: Descer)
⬇	Subir a Grande Altitude (ou, ao utilizar o Controlo Fácil: Subir)
⬅	Rodar para a Esquerda (ou, ao utilizar o Controlo Fácil: Virar à Esquerda)
➡	Rodar à Direita (ou, ao utilizar o Controlo Fácil: Virar à Direita)
SELECT	Alterar a perspectiva – se o botão SELECT (seleccionar) for mantido sob pressão o piloto automático irá levá-lo de volta para o plano horizontal
START	Pausa
R2	Guinar à Direita
R1	Acelerar
△ BOTÃO	Alterar alvo seleccionado (se o botão△ for mantido sob pressão a perspectiva passa para o alvo seleccionado).
○ BOTÃO	Míssil
✕ BOTÃO	Metralhadora
□ BOTÃO	Ver Radar

COMO CONTROLAR O SEU AVIÃO

COMO UTILIZAR UM neGcon™

Ao utilizar a configuração predefinida do neGcon (listada a seguir) não é possível aceder a todas as perspectivas. Contudo, é possível personalizar a configuração dos botões. Para mais informações sobre como alterar os botões para melhor se adaptarem às suas necessidades, consulte a secção **CUSTOM** mais atrás neste manual.

L BOTÃO Alterar alvo seleccionado (se o botão L for mantido sob pressão a perspectiva passa para o alvo seleccionado)

R BOTÃO Metralhadora

BOTÕES DE DIRECÇÃO

↑ Mergulhar (ou, ao utilizar o Controlo Fácil: Descer)

↓ Subir a Grande Altitude (ou, ao utilizar o Controlo Fácil: Subir)

← Rodar para a Esquerda

→ Rodar para a Direita

START Pausa

B BOTÃO Ligar Radar

A BOTÃO Míssil

I BOTÃO Acelerar

II BOTÃO Desacelerar

RODAR Rodar à Esquerda/Direita (ou, ao utilizar o Controlo Fácil: Virar à Esquerda/Direita)

MEMORY CARDS (Cartões de Memória)

Não insira ou remova periféricos ou MEMORY CARDS (Cartões de Memória) após ter ligado a consola. Certifique-se que tem blocos livres suficientes no seu MEMORY CARD (Cartão de Memória) antes de começar a jogar – irá precisar de um bloco do MEMORY CARD (Cartão de Memória) para gravar o jogo.

SAVE (gravar)

Após cada missão, irá regressar ao Main Menu (menu principal), onde poderá gravar os seus progressos num MEMORY CARD (Cartão de Memória) através do menu **SAVE (gravar**). Seleccione **YES (sim)** para confirmar que deseja gravar, depois realce um ficheiro de gravação e prima o botão ✕ para confirmar.

LOAD (carregar):

Após ter gravado um jogo no MEMORY CARD (Cartão de Memória) pode recarregar a sua última posição através desta opção, encontrada no Log-In Menu (menu de entrada). Basta seleccionar o ficheiro que deseja carregar e seleccionar o ficheiro de gravação pretendido.

RE-OPEN (reabrir):

Este comando apenas pode ser seleccionado se os dados forem mantidos na memória da consola (ou seja, se já tiver completado uma missão, ou tiver carregado uma missão anterior a partir de um MEMORY CARD (Cartão de Memória).

COMO LEVAR A CABO UMA MISSÃO

O curso do jogo é como se segue. Esta secção explica cada fase pela ordem visualizada.

Ecrã BRIEFING (resumo)
É aqui que fica a conhecer os pormenores da batalha e os Alvos.

Ecrã PLANE SELECTION (selecção do avião)
É aqui que selecciona o seu próprio avião.

Ecrã GAME (jogo)
É neste ecrã que leva a cabo a sua missão.

Ecrã DEBRIEFING (resultados da missão)
É aqui que fica a saber os resultados da sua missão.

Ecrã MAIN MENU (menu principal) e SAVE (gravar)
Utilize este ecrã para gravar os resultados da sua missão.

PARA A MISSÃO SEGUINTE

Ecrã BRIEFING

Após seleccionar **MISSION** (missão) no Main Menu (menu principal), será levado para o ecrã BRIEFING, onde são visualizados os pormenores da missão e os alvos. Se premir o botão ✕ será levado para o ecrã **PLANE SELECTION** (selecção do avião).

COMO LEVAR A CABO UMA MISSÃO

Ecrã PLANE SELECTION (selecção do avião)

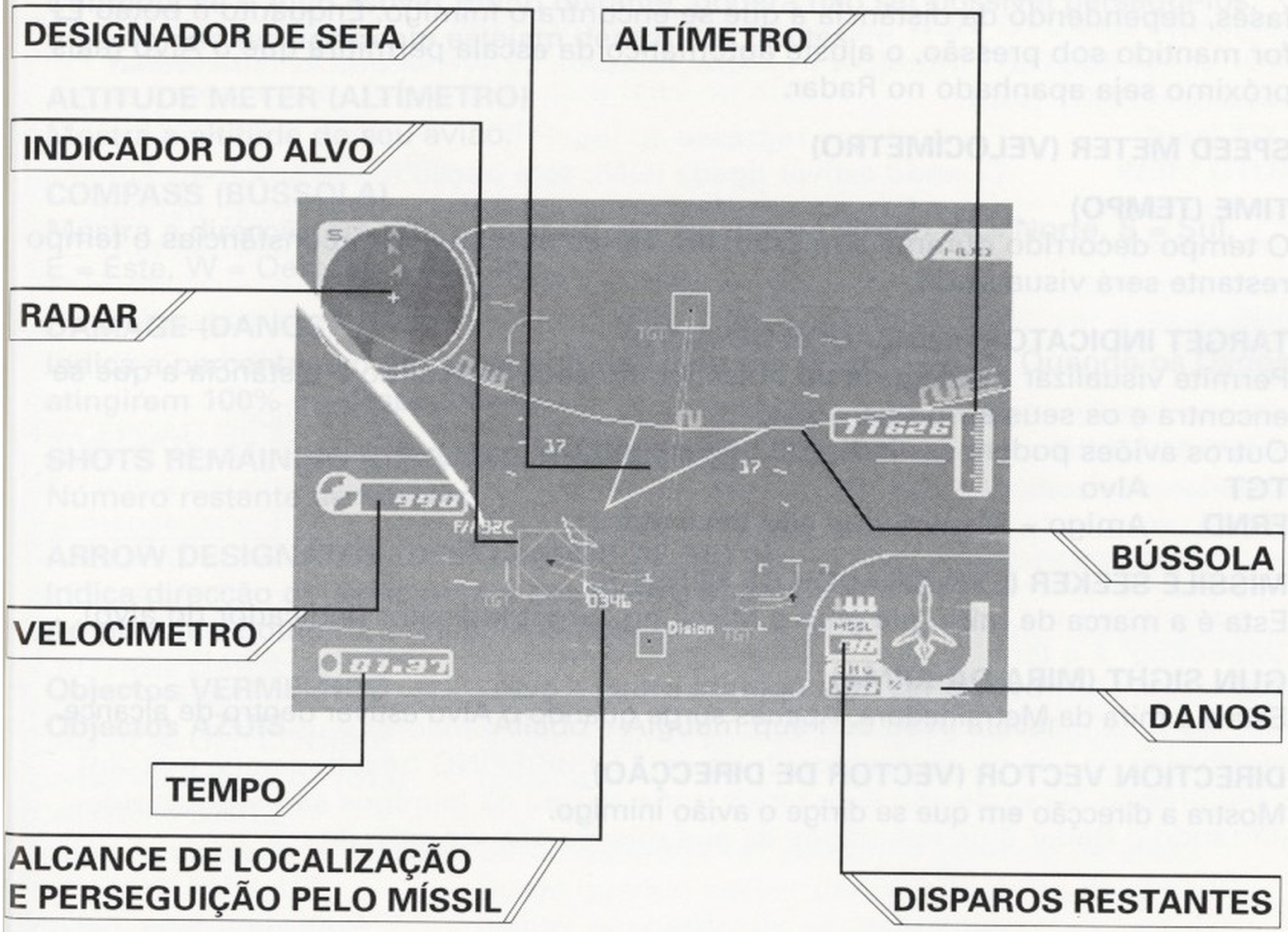
Este ecrã mostra os tipos de aviões disponíveis para a sua Unidade e permite-lhe seleccionar um que pretenda utilizar nesta surtida. Prima ⬅ ou ➡ para seleccionar o seu avião, depois prima o botão ✕ para confirmar a sua selecção. No caso de uma missão especial, apenas poderá seleccionar o avião já disponibilizado.

No inicio do jogo, apenas poderá seleccionar Vulcans e Mísseis, mas dependendo do avião, poderá seleccionar as armas equipadas nele. Após premir ⬆ / ⬇ para seleccionar o seu sistema de Metralhadoras ou Mísseis, prima ⬅ / ➡ para seleccionar a arma, depois prima o botão ✕ para confirmar a sua selecção. A missão terá então inicio.

COMO LEVAR A CABO UMA MISSÃO

Ecrã GAME (jogo)

O Ecrã Game (jogo) consiste nos itens mostrados a seguir:



COMO LEVAR A CABO UMA MISSÃO

Ecrã GAME (jogo)

RADAR
Mostra a direcção em que se encontra o Alvo e muda automaticamente em três fases, dependendo da distância a que se encontra o Inimigo. Enquanto o botão □ for mantido sob pressão, o ajuste automático da escala permitirá que o Alvo mais próximo seja apanhado no Radar.

SPEED METER (VELOCÍMETRO)

TIME (TEMPO)
O tempo decorrido durante a missão; em certas missões ou circunstâncias o tempo restante será visualizado.

TARGET INDICATOR (INDICADOR DO ALVO)
Permite visualizar a categoria do objectivo no ecrã, indicando a distância a que se encontra e os seus atributos.
Outros aviões podem ser indicado pelo seguinte:
TGT Alvo
FRND Amigo – Alguém que não deve atacar

MISSILE SEEKER (EXPLORADOR DE MÍSSEIS)
Esta é a marca de mira que guia o Míssil no Target Indicator (indicador do alvo).

GUN SIGHT (MIRA DA ARMA)
Esta é a mira da Metralhadora. Apenas surge quando o Alvo estiver dentro de alcance.

DIRECTION VECTOR (VECTOR DE DIRECÇÃO)
Mostra a direcção em que se dirige o avião inimigo.

COMO LEVAR A CABO UMA MISSÃO

Ecrã GAME (jogo)

LOCK-ON RANGE (ALCANCE DE LOCALIZAÇÃO E PERSEGUIÇÃO PELO MÍSSIL)
Este é o limite a que os seus Mísseis conseguem localizar e perseguir os inimigos. Contudo, se o Alvo estiver muito distante, poderá não ser possível persegui-los, mesmo que tecnicamente estejam dentro dos limites.

ALTITUDE METER (ALTÍMETRO)
Mostra a altitude do seu avião.

COMPASS (BÚSSOLA)
Mostra a direcção em que o nariz do seu avião está virado (N = Norte, S = Sul, E = Este, W = Oeste) e o ângulo

DAMAGE (DANOS)
Indica a percentagem de danos sofridos pelo seu próprio avião. Quando os Danos atingirem 100% irá despenhar-se.

SHOTS REMAINING (DISPAROS RESTANTES)
Número restante de Mísseis.

ARROW DESIGNATOR (DESIGNADOR DE SETA)
Indica direcção do avião para a qual está a apontar.
Ao premir o botão □, o Mapa aparece.

Objectos VERMELHOS	Alvo – Outro Inimigo sem ser o Alvo
Objectos AZUIS	Aliado – Alguém que não deve atacar

COMO LEVAR A CABO UMA MISSÃO

PAUSE MENU (menu de pausa)

Ao premir o botão **START (iniciar)** durante a Missão, o ecrã **PAUSE (pausa)** aparece e pode então fazer uma selecção a partir do menu visualizado a seguir. Prima ⬆ / ⬇ para seleccionar uma opção e depois prima ⬅ / ➡ para alterar as definições de **AUTO VIEW (perspectiva automática)** e **HUD.** Prima o botão ✕ para seleccionar **RESTART MISSION (reiniciar missão), LEAVE MISSION (abandonar missão)** ou **EXIT (sair)**.

EXIT (sair)	Faz com que regresse ao jogo.
AUTO VIEW (perspectiva automática)	Quando estiver ligada (ON), esta opção muda automaticamente a sua Perspectiva da Área quando destruir um avião inimigo, por exemplo, e permite-lhe visualizar o jogo a partir de um ângulo diferente do normalmente utilizado.
HUD	Liga (ON) ou desliga (OFF) o HUD (monitor de visualização).
RESTART MISSION (reiniciar missão)	Permite-lhe começar a missão novamente do inicio.
LEAVE MISSION (abandonar missão)	Aborta a missão e faz com que regresse ao Main Menu (menu principal).

Ecrã DEBRIEFING (resultados da missão)

Ao completar uma missão, surge o ecrã DEBRIEFING (resultados da missão). "Debriefing" é o termo utilizado para a sessão de revisão levada a cabo pelos pilotos após terminarem uma missão. No 'debriefing', pode ver novamente o seu voo, rever os problemas, descobrir o que precisa de melhorar e utilizar a informação na sua próxima missão. No ecrã DEBRIEFING (resultados da missão), o seu próprio curso de voo e os locais onde abateu os inimigos são reproduzidos utilizando o Radar e os resultados da sua missão são visualizados.

REGRAS [RULES]

Essencialmente, a sua missão irá falhar se algum dos requisitos especificados no Briefing não forem preenchidos. Poderão existir outros requisitos em determinadas missões, pelo que precisa de verificar o Briefing cuidadosamente. Geralmente, a sua missão irá falhar sob as seguintes condições:

- **Se a taxa de Danos atingir os 100%**
- **Se se despenhar ou for abatido para terra ou mar**
- **Se ultrapassar o limite de tempo**
- **Se sair da área de batalha**

REPETIÇÃO [REPLAY]

Ao terminar uma missão, irá ver uma repetição da acção. Durante a repetição, pode alterar a perspectiva utilizando os botões do comando. Pode evitar ver a repetição premindo o botão START (iniciar).

RECEPÇÃO DE MENSAGENS DURANTE A BATALHA

Durante a batalha, poderá receber avisos sobre diversos perigos através da recepção de mensagens. Preste muita atenção a qualquer mensagem que surja no ecrã.

WARNING (aviso)	Surge quando um avião inimigo tiver o seu sob mira.
MSSL ALERT (alerta de míssil)	Surge quando um míssil se aproximar do seu avião.
CAUTION DAMAGE (aviso de danos)	Surge quando o seu avião tiver sido atingido.
CAUTION OFF COURSE (aviso de desvio de rota)	Surge quando estiver em perigo de sair da área de batalha.
CAUTION STALL (aviso de perda de velocidade)	Surge quando tiver perdido o controlo do avião
CAUTION PULL UP (aviso, voar mais alto)	Surge quando estiver demasiado perto do chão e estiver em perigo de se despenhar.

REGRAS [RULES]

RECEPÇÃO DE MENSAGENS DURANTE A BATALHA

CAUTION PULL DOWN (aviso, voar mais baixo) Surge quando estiver em perigo de ultrapassar os limites do tecto (apenas utilizada em missões em que um limite de altura foi estabelecido).

Nota. Existem outras mensagens além das referidas nesta listagem. Aconselhamos vivamente a que preste muita atenção ao seu Briefing e a todas as mensagens que receba.

TÉCNICAS DE VOO (1) [FLIGHT TECHNIQUES (1)]

Neste jogo existem dois métodos de controlo: Normal Control (controlo normal) e Easy Control (controlo fácil). Tenha em atenção que as técnicas de voo são diferentes dependendo do método de controlo que escolher.

GUINAR E RODAR [YAWING AND ROLLING]

A maior diferença entre o Normal Control (controlo normal) e o Easy Control (controlo fácil) é a forma como dirige o avião para a esquerda ou para a direita. Em Easy Control (controlo fácil), o corpo do avião inclina-se automaticamente ao Virar, mas em Normal Control (controlo normal), ao Virar, o corpo do avião inclina-se primeiro, permitindo-lhe controlar o avião de forma mais subtil e real. É apenas justo dizer-lhe que habituar-se ao Normal Control (controlo normal) é o primeiro passo para se tornar um ás dos ares.

NORMAL CONTROL (CONTROLO NORMAL) [NORMAL CONTROL]

GUINAR Utilize os botões L2 ou R2 para virar para a esquerda ou para a direita enquanto voa horizontalmente.

RODAR Executar uma cambalhota premindo e mantendo sob pressão ← ou →.

Nota: A manobra da cambalhota apenas pode ser executada se estiver em Normal Control (controlo normal).

REGRAS [RULES]

TÉCNICAS DE VOO (1) [FLIGHT TECHNIQUES (1)

EASY CONTROL (CONTROLO FÁCIL)

VIRAR O avião irá virar-se automaticamente na direcção que indicou utilizando os botões de direcção ou o manípulo esquerdo. Tal como em Normal Control (controlo normal), pode virá-lo para a esquerda ou para a direita na horizontal utilizando os botões L2 e R2.

COMO UTILIZAR A FUNÇÃO AUTOPILOT (PILOTO AUTOMÁTICO) [USING THE AUTOPILOT FUNCTION]

Se estiver a perseguir um avião inimigo, ou se estiver numa missão nocturna, não poderá sempre prestar a devida atenção à manutenção do avião na horizontal. Nestes casos, é uma boa ideia utilizar a função Autopilot (piloto automático) do seu avião. Se mantiver sob pressão o botão SELECT (seleccionar), o avião regressará de imediato à posição horizontal. Particularmente, em situações de crise, tal como quando perde o controlo e começa a despenhar-se, a sua tendência será para entrar em pânico, por isso esta função é um poderoso aliado.

COMO CONTROLAR A PERSPECTIVA DA ÁREA ISOLADAMENTE [CONTROLLING THE AREA VIEW IN ISOLATION]

Os aviões inimigos, tal como o seu próprio avião, estão constantemente em movimento e irá descobrir que surpreendentemente não raras vezes desaparecem do seu próprio campo de visão. Quando isto acontecer, poderá dirigir a sua Perspectiva da Área em direcção ao avião inimigo sem ter que voar atrás dele, mantendo sob pressão o botão △. Esta função pode ser extremamente eficaz em tais situações, pelo que o aconselhamos vivamente a utilizá-la.

Além disso, se estiver a utilizar um Comando Analógico DUALSHOCK™ poderá controlar a Perspectiva da Área à sua vontade utilizando o manípulo direito.

TÉCNICAS DE VOO (2) [FLIGHT TECHNIQUES (2)]

Para controlar um caça, precisará de utilizar diversas técnicas de voo. Para tirar o maior rendimento deste jogo, leia estas páginas de modo a poder dominar os controlos e a utilizá-los instintivamente em batalha.

COMO ABATER OUTRO AVIÃO [HOW TO SHOOT DOWN ANOTHER PLANE]

Esta secção explica, de forma simples, como deve agir em batalha de forma a levar a bom fim a sua missão.

ANALISAR OS ALVOS [CHECKING YOUR TARGETS]

Primeiro, procure os Alvos no Mapa e no Radar. Os Alvos são indicados por marcas vermelhas, ao passo que as marcas brancas representam inimigos que não são Alvos. O inimigo estará constantemente em movimento, por isso para se aproximar, tem de acelerar e persegui-lo, ou fazer um desvio e interceptá-lo, por exemplo. Se estiver a voar demasiado depressa ao perseguir o inimigo, poderá ultrapassá-lo e ficar vulnerável ao ataque. Neste tipo de situação o truque é reduzir a velocidade à medida que se aproxima do inimigo. A forma mais segura de infligir danos é atacar por trás.

FLANQUEAR O AVIÃO INIMIGO [OUTFLANKING THE ENEMY PLANE]

Quando tiver seleccionado um avião inimigo, pode utilizar o Arrow Designator (designador de seta) para o localizar. Deverá então mover-se na direcção mostrada pela seta e tentar apanhar o inimigo dentro do ecrã. Quando o inimigo entrar no ecrã o Target Indicator (indicador de alvos) será visualizado.

REGRAS [RULES]

TÉCNICAS DE VOO (1) [FLIGHT TECHNIQUES (1)]

LOCALIZAR E PERSEGUIR COM OS MÍSSEIS [LOCKING ON]

Quando tiver o inimigo na mira dos seus mísseis no ecrã, o Missile Seeker (explorador de mísseis) será visualizado e o alvo será procurado automaticamente. Note que mesmo quando o avião inimigo estiver na mira dos mísseis, não poderá persegui-lo se estiver demasiado longe. Quando isto acontecer, acelere para reduzir a distância entre si e o alvo do míssil.

Quando o Missile Seeker (explorador de mísseis) estiver alinhado com o Target Indicator (indicador de alvos) e cursor ficar vermelho, conseguiu localizar e poderá perseguir o avião com o míssil. Deverá então atacar disparando um míssil.

EVITAR OS ATAQUES INIMIGOS [DODGING ENEMY ATTACKS]

Quando estiver a tentar apanhar os inimigos, eles estarão a tentar apanhá-lo a si. Naturalmente, mais cedo ou mais tarde irá encontrar um míssil que se dirige para si. Para escapar, desvie-se utilizando muitas voltas rápidas e cambalhotas. Não insista em tentar desajeitadamente ripostar, visto ser positivamente perigoso. A sua única esperança é tentar concentrar-se em sair da frente voltando o avião.

TENHA ATENÇÃO AOS INIMIGOS QUE NÃO SÃO ALVOS [WATCH OUT FOR NON-TARGETS]

Nem todos os objectos voadores e terrestres são inimigos. Existem também uns que não são Alvos que não deve destruir e estes são visualizados a amarelo no Radar. Se destruir um destes, a Performance Rating (classificação do desempenho) para essa missão irá sofrer, pelo que deve prestar muita atenção ao ecrã BRIEFING e certificar-se que sabe quem é quem.

REGRAS [RULES]

TÉCNICAS DE VOO (1) [FLIGHT TECHNIQUES (1)

COMBATER COM METRALHADORAS [FIGHTING WITH MACHINE GUNS]

Dependendo da missão, nem sempre poderá ser possível localizar e perseguir o inimigo com um míssil. Nestes casos, terá de utilizar uma metralhadora tal como a Vulcan. Poderá também recorrer às suas metralhadoras quando não tiver mais mísseis.

Apesar de não haver limite para o número de balas que pode ser disparado a partir das metralhadoras, estas possuem um alcance de disparo mais reduzido que os mísseis e a sua potência é também um pouco mais baixa. Além disso, precisa de estar bastante perto do Alvo, e leva um bocado a destruí-lo. Ao atacar, precisa de ter mais cuidado que o normal e resignar-se a sofrer alguns danos.

MISSÕES DE BOMBARDEAMENTO [BOMBING MISSIONS]

Algumas missões envolvem o bombardeamento do alvo deixando-lhe cair mísseis em cima. Nestes casos, não poderá fazer com que os seus mísseis persigam o alvo, pelo que deve alinhar o Missile Seeker (explorador de mísseis) com o Alvo e depois largar o míssil.

Προφυλάξεις

ύ Ο δίσκος αυτός περιέχει λογισμικό για τη συσκευή οικιακού βιντεοπαιχνιδιού **PlayStation®**. Μη χρησιμοποιείτε ποτέ τον δίσκο αυτό σε οποιοδήποτε άλλο μηχάνημα, καθώς μπορεί να προκληθεί βλάβη. ύ Ο δίσκος αυτός είναι σύμφωνος με τις προδιαγραφές **PlayStation®** μόνο για την Ευρωπαϊκή αγορά. Δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε εκδόσεις του **PlayStation®** με ξένες προδιαγραφές. ύ Διαβάστε με προσοχή το Εγχειρίδιο Οδηγιών **PlayStation®** για να είστε βέβαιοι ότι κάνετε σωστή χρήση του. ύ Όταν εισάγετε τον δίσκο αυτό στο **PlayStation®**, τοποθετήστε τον πάντοτε με την ετικέτα προς τα πάνω. ύ Όταν κρατάτε τον δίσκο, μην αγγίζετε την επιφάνειά του. Πιάστε τον από την άκρη. ύ Διατηρήστε τον δίσκο καθαρό και χωρίς γδαρσίματα. Αν η επιφάνειά του λερωθεί, σκουπίστε την απαλά με ένα μαλακό πανί. ύ Μην αφήνετε τον δίσκο κοντά σε εστίες θερμότητας ή εκτεθειμένο στον ήλιο ή σε υπερβολικά υγρά μέρη. ύ Ποτέ μην επιχειρήσετε να χρησιμοποιήσετε ραγισμένο ή παραμορφωμένο δίσκο ή δίσκο που επιδιορθώθηκε με κολλητικές ουσίες, καθώς αυτό μπορεί να προκαλέσει προβλήματα στη λειτουργία της συσκευής.

Προειδοποιήσεις για την υγεία σας

Για τη δική σας υγεία, θα πρέπει να ξεκουράζεστε για 15 λεπτά περίπου μετά από κάθε ώρα παιχνιδιού. Αποφεύγετε το παιχνίδι όταν είστε κουρασμένοι ή σας λείπει ύπνος. Πάντοτε παίζετε σε καλά φωτισμένο δωμάτιο και μένετε όσο το δυνατόν μακρύτερα από την οθόνη της τηλεόρασης. Μερικοί άνθρωποι παθαίνουν επιληπτικές κρίσεις όταν βλέπουν φώτα ή σχέδια να αναβοσβήνουν στο καθημερινό τους περιβάλλον. Στα πρόσωπα αυτά μπορεί να εμφανίζονται κρίσεις όταν παρακολουθούν τηλεόραση ή παίζουν βιντεοπαιχνίδια. Ακόμη και σε παίκτες που δεν εμφανίστηκε ποτέ κρίση, μπορεί εντούτοις να παρουσιαστεί μία επιληπτική κατάσταση η οποία δεν εντοπίζεται. Συμβουλευτείτε το γιατρό σας πριν παίξετε βιντεοπαιχνίδια αν αντιμετωπίζετε κάποια επιληπτική κατάσταση ή αμέσως αν εμφανιστεί οποιοδήποτε από τα παρακάτω συμπτώματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: ζαλάδα, αλλοιωμένη όραση, συσπάσεις μυών, άλλες ακούσιες κινήσεις, απώλεια συνείδησης του περιβάλλοντος, διανοητική σύγχυση ή/και σπασμοί.

Δείτε το οπισθόφυλλο αυτού του εγχειριδίου για τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών και τα Τηλέφωνα Τεχνικής Υποστήριξης Παιχνιδιών.

"DUALSHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Game © 1999 NAMCO LTD. ACECOMBAT™ 3 & © 1999 NAMCO LTD., All Rights Reserved. Namco is a Registered trademark of NAMCO LTD. A Namco Product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | Optional Controller SLEH-0003

DUAL SHOCK neGcon™

SCES-02066

ACE COMBAT™ 3
electrosphere
ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ

Ρυθμίστ την Κονσόλα σύμφωνα μ τις Οδηγίς Χρήσης. Τοποθτήστ το δίσκο του ACE COMBAT™ 3: ELECTROSPHERE και κλίστ το καπάκι του δίσκου. Γυρίστ το πλήκτρο Τροφοδοσίας (POWER) της Κονσόλας στη θέση ON.

Μην ισάγτ ή αφαιρίτ πριφριακά ή Κάρτς Μνήμης, από τη στιγμή που το μηχάνημα θα τθί σ λιτουργίααααα. Ββαιωθίτ ότι διαθέττ αρκτές λύθρς θέσις σΚάρτα Μνήμης, πριν ξκινήστ το παιχνίδι. Το ACE COMBAT™ 3: ELECTROSPHERυποστηρίζι την Κάρτα Μνήμης μόνο στην ίσοδο 1. Κατά την κκίνηση, φορτώνονται αυτόματα τα δδομένα του ACE COMBAT™ 3 : ELECTROSPHERE που έχουν αποθηκυτί παλαιότρα.

ΠΑΡΑΚΑΛΟΥΜΕ ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ: Όλα τα στιγμιότυπα στις παρούσς οδηγίς χρήσης προέρχονται από την αγγλική έκδοση του παιχνιδιού. Ορισμένα από αυτά ίναι δυνατόν να προέρχονται από οθόνς του παιχνιδιού προτού ολοκληρωθί, οι οποίς ίναι λίγο διαφορτικές από τις οθόνς της τλικής έκδοσης.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΓΛΩΣΣΑΣ

Μ τα πλήκτρα κατύθυνσης ή τον αριστρό μοχλό του αναλογικού χιριστηρίου DUALSHOCKKKπατήστ ↑ ή ↓, για να τονίστ τη.γλώσσα που προτιμάτ και στη συνέχια πατήστ τοπλήκτρο ✕ για να την πιλέξτ.

ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στην οθόνη των τίτλων, πατήστ το πλήκτρο **START**. Θα μφανιστί το Μνού Σύνδσης (Log-In Menu). Κάντ μία πιλογή πατώντας ⬆ ή ⬇ μ τα πλήκτρα κατύθυνσης ή τον αριστρό μοχλό και στη συνέχια πατήστ το πλήκτρο ✕ για να την πιβαιώστ.

NEW GAME (Νέο Παιχνίδι) οκινάτ τις αποστολές από την αρχή.

LOAD (Φόρτωση) Φορτώντ από την Κάρτα Μνήμης ένα παιχνίδι που ίχατ αποθηκύσι παλαιότρα.

RE-OPEN (Επανκκίνηση) Μόλις φορτώστ ένα παλαιότρα αποθηκυμένο παιχνίδι, μπορίτ να ξανακάντ την αποστολή και να προσπαθήστ να βλτιώστ τις πιδόσις σας.

ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ

Στο μνού αυτό ρυθμίζτ το πίπδο δυσκολίας του παιχνιδιού. Διαλέξτ ανάμσα σ τρις πιλογές: **EASY (Εύκολο), NORMAL (Κανονικό)** και **HARD (Δύσκολο)**, και πατήστ το πλήκτρο ✕ για να πιβαιώστ την πιλογή σας. Στη συνέχια θα προχωρήστ στο Κντρικό Μνού του Παιχνιδιού.

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΜΕΝΟΥ

Χρησιμοποιήστ τα πλήκτρα κατύθυνσης / τον αριστρό μοχλό για να τονίστ τις πιλογές και πατήστ το πλήκτρο ✕ για να ανοίξτ κάθ υπομνού. Πατήστ το πλήκτρο △, για να βγίτ από τα μνού και να πιστρέψτ στο Κντρικό Μνού.

MISSION (Αποστολή) Προχωρίτ στην πρώτη / πόμνη αποστολή.

RECORDS (Επιδόσις) Μόλις ολοκληρώστ μία αποστολή, μπορίτ να δίτ πόσους στόχους καταστρέψατ ή πόσα αροσκάφη καταρρίψατ μέχρι κίνη τη στιγμή, πόσα αροσκάφη έχτ σ λιτουργία, τα διαθέσιμα όπλα, τις πιδόσις των Αποστολών και τη σιρά κατάταξης της συνολικής σας πίδοσης.

ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

SAVE (Αποθήκυση: Εάν έχτ τοποθτήσι μία Κάρτα Μνήμης στην ίσοδο Κάρτας Μνήμης 1, θα έχτ τη δυνατότητα να αποθηκύτ την πρόοδό σας και τις πιδόσις σας.

OPTIONS (Επιλογές) Κάντ αυτή την πιλογή, για να διαμορφώστ το Χιριστήριό σας και να ρυθμίστ τις πιλογές του Παιχνιδιού. Για πρισσότρς πληροφορίς, δίτ παρακάτω την νότητα "Επιλογές"

OPTIONS (Επιλογές)

Μόλις πιλέξτ το μνού **OPTIONS**, θα μφανιστί το ξής υπομνού:

BUTTON CONFIG (Διαμόρφωση Πλήκτρων) Πηγαίντ στο Μνού **BUTTON CONFIG**.

GAME CONFIG (Διαμόρφωση Παιχνιδιού) Πηγαίντ στο Μνού **GAME CONFIG**.

BACK TO TITLE (Επιστροφή στην Οθόνη των Τίτλων): Πατήστ το πλήκτρο START για να κάντ αυτή την πιλογή και να πιστρέψτ στην Οθόνη των Τίτλων. Από την οθόνη αυτή έχτ πρόσβαση στην πιλογή **RE-OPEN** του Μνού Σύνδσης.

BUTTON CONFIG (Διαμόρφωση Πλήκτρων)

Αυτό το μνού χρησιμοποιίται για να καθορίζται η λιτουργία κάθ μμονωμένου πλήκτρου. Για να πιλέγτ ναλλακτικά **MAIN (Βασική)** και **CUSTOM (Προσαρμοσμένη)**, πατήστ ⬅ ή ➡. Πατήστ το πλήκτρο Δ για να πιστρέψτ στην οθόνη **OPTIONS**.

MAIN (Βασική)

CONTROL (Έλγχος) Μπορίτ να τον ρυθμίστ ίτ στο **NORMAL** ίτ στο **EASY**.

RESPONSE (Ανταπόκριση) Η πιλογή αυτή ίναι διαθέσιμη, μόνον όταν έχτ ένα αναλογικό χιριστήριο DUALSHOCK™ ρυθμισμένο στην Αναλογική ΘέσηΛιτουργίας (η νδικτική λυχνία LED θα ίναι Κόκκινη) ή όταν έχτ τοποθτήσι ένα χιριστήριο neGcon στη θύρα Χιριστηρίου 1. Σας δίνι τη δυνατότητα να προσαρμόζτ το βαθμό ανταπόκρισης του χιριστηρίου, όταν κτλίτ αναλογικές κινήσις, όπως στροφές, για παράδιγμα. Οι ρυθμίσις ίναι **QUICK (Γρήγορη), NORMAL (Κανονική)** και **SLOW (Αργή)**.

OPTIONS (Επιλογές)

MAIN (Βασική)

NEUTRAL ZONE (Ουδέτρη Ζώνη) Χρησιμοποιίται για τον καθορισμό της Ουδέτρης Ζώνης (δηλ. το βαθμό λαστικότητας) σ σχέση μ τις αναλογικές λιτουργίς του χιριστηρίου neGcon. Οι πιλογές ίναι: **NARROW (Στνή), MEDIUM (Μσαία)** και **WIDE (Ευρία)**.

OK Μόλις πατήστ το πλήκτρο ✕ ή **START** για να πιββαιώστ τιπιλογές σας, θα πιστρέψτ στο μνού **OPTIONS**. Εάν χρησιμοποιίτ χιριστήριο neGcon, θα πιστρέψτ αυτομάτως στο μνού **OPTIONS**, μόλις ολοκληρωθί η βαθμονόμηση. Ο χρήστς του neGcon θα πρέπι να χρησιμοποιούν το πλήκτρο Β για να πιστρέφουν στα διάφορα μνού.

CUSTOM (Προσαρμοσμένη)

BUTTON TYPE (Τύπος Πλήκτρου) Μ αυτή την πιλογή μπορίτ να κάντ μ τα πλήκτρα ίτ **DIGITAL (Ψηφιακές)** ρυθμίσις ίτ **ANALOG (Αναλογικές)** ρυθμίσισς (μ την προϋπόθση ότι χρησιμοποιίταναλογικό χιριστήριο DUALSHOCK ή χιριστήριο neGcon). Μόλις κάντ κάποια πιλογή, τονίστ το πλήκτρο που θέλτ να αλλάξτ και στη συνέχια πατήστ το πλήκτρο ✕. Τότ θα μφανιστί ένας κατάλογος μ τις λιτουργίς που μπορούν να αποδοθούν στα πλήκτρα. Τονίστ την πιλογή σας και πατήστ το πλήκτρο **OK**:Τονίστ το **OK**, μτά πατήστ το πλήκτρο **START** ή ✕, για να πιββαιώστ τις πιλογές σας και να πιστρέψτ στο μνού **OPTIONS. DEFAULT (Προκαθορισμένη Ρύθμιση)** Μ την πιλογή αυτή πανέρχστ στις αρχικές ρυθμίσις.

OPTIONS (Επιλογές)

GAME CONFIG (Διαμόρφωση Παιχνιδιού)

Στο μνού αυτό πιλέγτ τις ρυθμίσις του συστήματος. Πατήστ το πλήκτρο ✕, για να πράστ σ μία από τις οθόνς των ρυθμίσων, ή πατήστ το πλήκτρο △, για να πιστρέψτ στην προηγούμνη οθόνη

AUDIO SETTINGS (Ρυθμίσις Ήχου) Επιλέγτ τις ρυθμίσις του ήχου. Πατήστ ⬆ / ⬇ για να τονίστ κάθ πιλογή, και ⬅ / ➡ για να αλλάξτ την έξοδο του ήχου από **STEREO (Στροφωνική)** σ **MONO (Μονοφωνική)**, ή για να αυξήστ ή να μιώστ το **Sound Effects LEVEL (Επίπδο των Ηχητικών Εφφέ)** και το **Back-Ground Music LEVEL (Επίπδο της Μουσικής Υπόκρουσης)**. Πατήστ το πλήκτρο ✕ για να πιβββαιώστ τις ρυθμίσις και να πιστρέψτ στην προηγούμνη οθόνη.

BRIGHTNESS TEST (Τστ Φωτινότητας) Μ την πιλογή αυτή ρυθμίζτ τη φωτινότητα της οθόνης. Ρυθμίστ το πίπδο φωτινότητας στην τηλόρασή σας, έτσι ώστ το σημάδι για το κέντρο της οθόνης να φαίνται καθαρά.

ADJUST SCREEN (Ρύθμιση Οθόνης) Ρυθμίστ τη θέση της οθόνης μ τα πλήκτρα κατύθυνσης ή τον αριστρό μοχλό. Μόλις κάντ τη ρύθμιση, πατήστ ίτ το πλήκτρο **START** ίτ το ✕. Αν πατήστ το πλήκτρο △, θα παναφέρτ τη θέση της οθόνης στην αρχική της ρύθμιση και θα πιστρέψτ στην προηγούμνη οθόνη.

GAME SETTINGS (Ρυθμίσις Παιχνιδιού)

CAPTION (Λζάντα) Ενργοποιίτ/Απνργοποιίτ **ON/OFF** την μφάνιση των μηνυμάτων κατά τη διάρκια της μάχης (δηλαδή, ίτ για να μταδίδονται τα μηνύματα μόνον ηχητικά ίτ για να μφανίζονται στην οθόνη μ υπότιτλους).

VIBRATION (Δόνηση) Ρυθμίζτ τη δόνηση του αναλογικού χιριστηρίου DUALSHOCK™ σ **STRONG (Δυνατή), WEAK (Αδύναμη)** ή **OFF (Απνργοποιημένη)**.

MAP (Χάρτης) Ενργοποιίτ/Απνργοποιίτ **ON/OF** την απικόνιση του χάρτη.

LANGUAGE (Γλώσσα) Πατήστ ⬆ ή [⬇, για να πιλέξτ τη γλώσσα που θέλτ. Πατήστ το πλήκτρο ✕, για να πιββαιώστ την πιλογήσας.

ΠΩΣ ΕΛΕΓΧΕΤΕ ΤΟ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΣ ΣΑΣ

Μ χρήση του αναλογικού χιριστηρίου DUALSHOCK™

Όταν χρησιμοποιίτ αναλογικό χιριστήριο DUALSHOCK™, μπορίτ να παίζτ το ACE COMBAT™ 3 ίτ μ τα πλήκτρα κατύθυνσης ίτ μ τον αριστρό και δξιό μοχλό. Στην τλυταία πρίπτωση, ββαιωθίτ ότι ο διακόπτης της αναλογικής θέσης λιτουργίας ίναι αναμμένος (η νδικτική λυχνία LED θα ίναι Κόκκινηηηη). Η λιτουργία της δόνησης ταναλογικού χιριστηρίου DUALSHOCK™ μπορί να ρυθμιστί μέσα από το μνού **OPTIONS**.

L1	Κλίση προς Αριστρά
L2	Επιβράδυνση
START	Προσωρινή Διακοπή
SELECT	Αλλάζτ την οπτική σας γωνία (άν κρατάτ πατημένο το πλήκτρο SELECT, ο αυτόματος πιλότος θα παναφέρι το αροπλάνο στην πίπδη θέση).

ΠΩΣ ΕΛΕΓΧΕΤΕ ΤΟ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΣ ΣΑΣ

Μ χρήση του αναλογικού χιριστηρίου DUALSHOCK™

ΠΛΗΚΤΡΑ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ

Μνού	Τονίζτ / αλλάζτ πιλογέ
Μέσα στο Παιχνίδι	
⬆	Οπτική Γωνία προς τα Πάνω (γωνία λήψης 90º)
⬇	Οπτική Γωνία προς τα Κάτω (γωνία λήψης 90º)
⬅	Οπτική Γωνία προς Αριστρά (γωνία λήψης 90º)
➡	Οπτική Γωνία προς Δξιά (γωνία λήψης 90º)

ΑΡΙΣΤΕΡΟΣ ΜΟΧΛΟΣ

Μνού	Τονίζτ / αλλάζτ πιλογέ
Μέσα στο Παιχνίδι	
⬍	Απότομη Κάθοδος (ή, όταν χρησιμοποιίτ τον Εύκολο Έλγχο: Πτώση) Απότομη Άνοδος (ή, όταν χρησιμοποιίτ τον Εύκολο Έλγχο: Άνοδος)
⬅	Αριστρή Πριστροφή (ή, όταν χρησιμοποιίτ τον Εύκολο Έλγχο: Αριστρή Στροφή)
➡	Δξιά Πριστροφή (ή, όταν χρησιμοποιίτ τον Εύκολο Έλγχο: Δξιά Στροφή)
R2	Κλίση προς Δξιά
R1	Επιτάχυνση
Δ ΠΛΗΚΤΡΟ	Αλλάζτ τον πιλγμένο στόχοοοοο (άν κρατάτ πατημένοπλήκτρο Δ, η οπτική γωνία θα γυρίσι προς τον πιλγμένο στόχο).

ΠΩΣ ΕΛΕΓΧΕΤΕ ΤΟ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΣ ΣΑΣ

Μ χρήση του αναλογικού χιριστηρίου DUALSHOCK™

Ο ΠΛΗΚΤΡΟ	Πύραυλος
× ΠΛΗΚΤΡΟ	Πυροβόλο
□ ΠΛΗΚΤΡΟ	Οπτική Γωνία Ραντάρ

ΔΕΙΟΣ ΜΟΧΛΟΣ

↑	Οπτική Γωνία προς τα Πάνω
←	Οπτική Γωνία προς Αριστρά
↓	πτική Γωνία προς τα Κάτω
→	Οπτική Γωνία προς Δξιά
R3 ΠΛΗΚΤΡΟ	Οπτική Γωνία προς τα Πίσω

Μ χρήση Ψηφιακού Χιριστηρίου

Όταν χρησιμοποιίτ ψηφιακό Χιριστήριο ή άν γυρίστ το αναλογικό χιριστήριο DUALSHOCK™ στην ψηφιακή θέση λιτουργίας, η μέθοδος λέγχου θα ίναι η ακόλουθη:

L2	Κλίση προς Αριστρά
L1	Επιβράδυνση

ΠΩΣ ΕΛΕΓΧΕΤΕ ΤΟ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΣ ΣΑΣ

Μ χρήση του αναλογικού χιριστηρίου DUALSHOCK™

ΠΛΗΚΤΡΑ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ

⬆	Απότομη Κάθοδος (ή, όταν χρησιμοποιίτ τον Εύκολο Έλγχο: Πτώση)
⬇	Απότομη Άνοδος (ή, όταν χρησιμοποιίτ τον Εύκολο Έλγχο: Άνοδος)
⬅	Αριστρή Πριστροφή (ή, όταν χρησιμοποιίτ τον Εύκολο Έλγχο: Αριστρή Στροφή)
➡	Δξιά Πριστροφή (ή, όταν χρησιμοποιίτ τον Εύκολο Έλγχο: Δξιά Στροφή)
SELECT	Αλλάζτ την οπτική σας γωνία (άν κρατάτ πατημένο το πλήκτρο SELECT, ο αυτόματος πιλότος θα παναφέρι το αροπλάνο στην πίπδη θέση).
START	Προσωρινή Διακοπή
R 2	Κλίση προς Δξιά
R 1	Επιτάχυνση
△ ΠΛΗΚΤΡΟ	Αλλάζτ τον πιλγμένο στόχοοοοο (άν κρατάτ πατημένοπλήκτρο △, η ικόνα θα γυρίσι προς τον πιλγμένο στόχο).
○ ΠΛΗΚΤΡΟ	Πύραυλος
✕ ΠΛΗΚΤΡΟ	Machine Gun
□ ΠΛΗΚΤΡΟ	Οπτική Γωνία Ραντάρ

ΠΩΣ ΕΛΕΓΧΕΤΕ ΤΟ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΣ ΣΑΣ

Μ χρήση χιριστηρίου neGcon™

Όταν χρησιμοποιίτ την προκαθορισμένη διαμόρφωση του χιριστηρίου neGcon (παρατίθται πιο κάτω), δν ίναι δυνατόν να έχτ πρόσβαση σ όλς τις οπτικές γωνίς. Μπορίτ, ωστόσο, να προσαρμόστ τη διαμόρφωση των πλήκτρων. Για πρισσότρς πληροφορίς σχτικά μ τις τροποποιήσις των πλήκτρων σύμφωνα μ τις ανάγκς σας, παρακαλούμ ανατρέξτ στην νότητα **CUSTOM** που βρίσκται πιο πάνω στο βιβλίο οδηγιών.

L ΠΛΗΚΤΡΟ Αλλάζτ τον πιλγμένο στόχοοοοο (άν κρατάτ πατημένο το πλήκτρο Lοπτική γωνία θα γυρίσι προς τον πιλγμένο στόχο).

R ΠΛΗΚΤΡΟ Πυροβόλο

DIRECTIONAL BUTTONS

↑ Απότομη Καθοδος (ή, όταν χρησιμοποιίτ τον Εύκολο Έλγχο: Πτώση)

↓ Απότομη Ανοδος (ή, όταν χρησιμοποιίτ τον Εύκολο Έλγχο: Άνοδος)

← Κλίση προς Αριστρά

→ Κλίση προς Δξιά

START Προσωρινή Διακοπή

B ΠΛΗΚΤΡΟ Πριστροφή Ραντάρ

A ΠΛΗΚΤΡΟ Πύραυλος

I ΠΛΗΚΤΡΟ Επιτάχυνση

II ΠΛΗΚΤΡΟ Επιβράδυνση

ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ Αριστρή/Δξιά Πριστροφή (ή, όταν χρησιμοποιίτ τον Εύκολο Έλγχο: Αριστρή/Δξιά Στροφή)

Κάρτς Μνήμης - SAVE (Αποθήκυση) & LOAD (Φόρτωση)

Μην ισάγτ ή αφαιρίτ πριφριακά ή Κάρτς Μνήμης, από τη στιγμή που το μηχάνημα θα τθί σ λιτουργίαaaaa. Ββαιωθίτ ότι διαθέττ αρκτές λύθρς θέσις σΚάρτα Μνήμης σας, πριν ξκινήστ το παιχνίδι – για να αποθηκύστ το παιχνίδι θα χριαστίτ μία θέση στην Κάρτα Μνήμης.

SAVE

Μτά από κάθ αποστολή πιστρέφτ στο Κντρικό Μνού, όπου μπορίτ να αποθηκύτ την πρόοδό σας σ μία Κάρτα Μνήμης μέσα από το μνού **SAVE**. Επιλέξτ **YES** για να πιββαιώστ το ότι θέλτ να αποθηκύστ, στη συνέχια τονίστ το αρχίο προς αποθήκυση και πατήστ το πλήκτρο ✕ για πιββαίωση.

LOAD

Μόλις αποθηκύστ κάποιο παιχνίδι στην Κάρτα Μνήμης, μπορίτ να ξαναφορτώστ την τλυταία θέση στην οποία βρισκόσασταν μ αυτή την πιλογή, η οποία βρίσκται στο Μνού Σύνδσης. Επιλέξτ απλώς το αρχίο που θέλτ να φορτώστ και στη συνέχια πιλέξτ το αποθηκυμένο αρχίο που θέλτ.

RE-OPEN

Η ντολή αυτή πιλέγται μόνον άν τα δδομένα βρίσκονται αποθηκυμένα στη μνήμη της Κονσόλας (δηλαδή, όταν έχτ ήδη ολοκληρώσι μία αποστολή ή όταν έχτ φορτώσι μία προηγούμνη αποστολή από την Κάρτα Μνήμης).

ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ

Παρακάτω παρουσιάζται η πορία του παιχνιδιού. Αυτή η νότητα ξηγί κάθ στάδιο μ τη σιρά που ακολουθί.

Οθόνη Ενημέρωσης

Εδώ λέγχτ τα λπτομρή στοιχία της μάχης και των Στόχων.

Οθόνη ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΥΣ

Επιλέγτ το δικό σας αροσκάφος.

Οθόνη ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Σ αυτή την οθόνη κτλίτ την αποστολή σας.

Οθόνη ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ

Εδώ λέγχτ τα αποτλέσματα της αποστολής σας.

Οθόνη ΚΕΝΤΡΙΚΟΥ ΜΕΝΟΥ & SAVE

Χρησιμοποιήστ αυτή την οθόνη για να αποθηκύστ τα αποτλέσματα της αποστολής σας.

ΠΡΟΣ ΕΠΟΜΕΝΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

ΟΘΟΝΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ

Αφού πιλέξτ **MISSION** από το Κντρικό Μνού, θα πράστ στην οθόνη ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ, στην οποία παρουσιάζονται λπτομρή στοιχία της αποστολής και των Στόχων. Εάν πατήστ το πλήκτρο ✕, θα μταβίτ στην οθόνη **ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΥΣ**.

ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ

ΟΘΟΝΗ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΥΣ

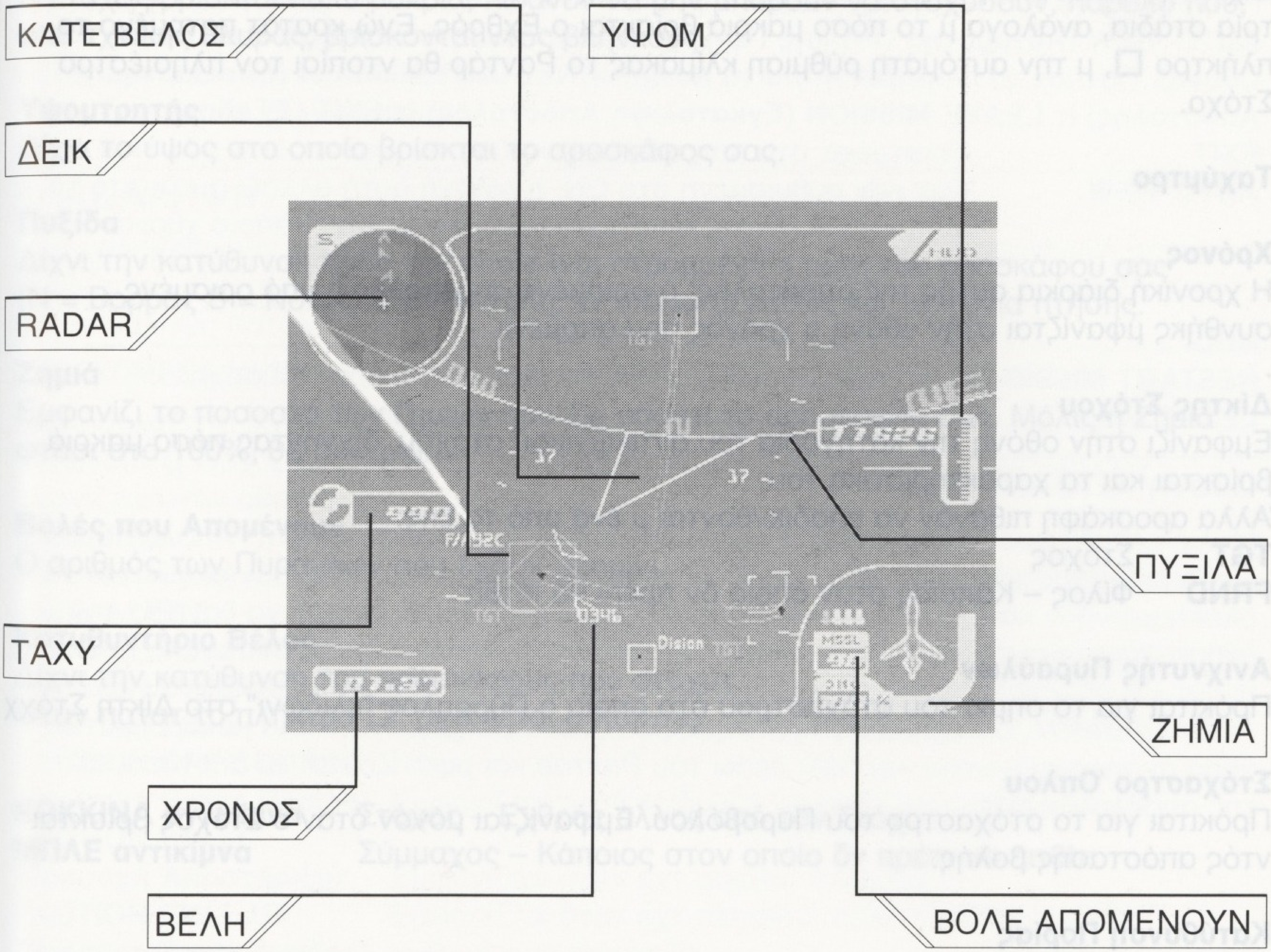
Η οθόνη αυτή δίχνι τους τύπους των διαθέσιμων αροσκαφών για τη Μονάδα σας, και σας πιτρέπι να πιλέξτ το αροσκάφος που θέλτ να χρησιμοποιήστ σ αυτή την ξόρμηση. Πατήστ ← ή → για να πιλέξτ το αροσκάφος και μτά πατήστ το πλήκτρο ✕ για να πιββαιώστ την πιλογή σας. Σ πρίπτωση ιδικής αποστολής, θα μπορίτ απλώς να διαλέξτ το αροσκάφος που ήδη παρέχται.

Όταν ξκινάτ το παιχνίδι, έχτ τη δυνατότητα να πιλέγτ μόνο Βούλκαν (Vulcans) και Πυραύλους· ανάλογα όμως μ το αροσκάφος, ίσως μπορίτ να πιλέγτ τα όπλα που ίναι προσαρμοσμένα πάνω στο αροσκάφος. Αφού πατήστ ↑ / ↓ για να πιλέξτ το σύστημα Πυροβόλου ή Πυραύλου, πατήστ ← / → για να πιλέξτ το όπλο και μτά πατήστ το πλήκτρο ✕ για να πιββαιώστ την πιλογή σας. Στη συνέχια η αποστολή θα ξκινήσι.

ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ

ΟΘΟΝΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Η Οθόνη του Παιχνιδιού αποτλίται από τα παρακάτω αντικίμνα:



ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ

ΟΘΟΝΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ραντάρ
Δίχνι την κατύθυνση στην οποία βρίσκται ο Στόχος και τίθται αυτομάτως σ λιτουργία σ τρία στάδια, ανάλογα μ το πόσο μακριά βρίσκται ο Εχθρός. Ενώ κρατάτ πατημένο το πλήκτρο □, μ την αυτόματη ρύθμιση κλίμακας το Ραντάρ θα ντοπίσι τον πλησιέστρο Στόχο.

Ταχύμτρο

Χρόνος
Η χρονική διάρκια αυτής της αποστολής· σ ορισμένς αποστολές ή υπό ορισμένς συνθήκς μφανίζται στην οθόνη ο χρόνος που απομένι

.

Δίκτης Στόχου
Εμφανίζι στην οθόνη την κατηγορία του αντικιμνικού στόχου, δίχνοντας πόσο μακριά βρίσκται και τα χαρακτηριστικά του.
Άλλα αροσκάφη πιθανόν να υποδικνύονται μ ένα από τα ξής:

TGT Στόχος
FRND Φίλος – Κάποιος στον οποίο δν πρέπι να πιτθίτ

Ανιχνυτής Πυραύλων
Πρόκιται για το σημίο του στόχαστρου στο οποίο ο Πύραυλος "κλιδώνι" στο Δίκτη Στόχχ

Στόχαστρο Όπλου
Πρόκιται για το στόχαστρο του Πυροβόλου. Εμφανίζται μόνον όταν ο Στόχος βρίσκται ντός απόστασης βολής.

Κατύθυνση Πορίας
Δίχνι την κατύθυνση προς την οποία κινίται το χθρικό αροσκάφος.

ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ

ΟΘΟΝΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Βληνκές
Πρόκιται για την ακτίνα στην οποία οι Πύραυλοί σας μπορούν να στοχύσουν. Ωστόσο, άν ο Στόχος βρίσκται πολύ μακριά, πιθανόν να μην μπορούν να στοχύσουν, παρόλο που, από τχνικής πλυράς, βρίσκονται ντός βληνκούς.

Υψομτρητής
Δίχνι το ύψος στο οποίο βρίσκται το αροσκάφος σας.

Πυξίδα
Δίχνι την κατύθυνση προς την οποία ίναι στραμμένη η μύτη του αροσκάφου σας (N = Βορράς S = Νότος, E = Ανατολή, W = Δύση), καθώς και τη γωνία πτήσης.

Ζημιά
Εμφανίζι το ποσοστό των ζημιών που έχι υποστί το αροσκάφος σας. Μόλις η Ζημιά φτάσι στο 100%, θα συντριβίτ.

Βολές που Απομένουν
Ο αριθμός των Πυραύλων που έχουν απομίνι.

Κατυθυντήριο Βέλος
Δίχνι την κατύθυνση του αροσκάφους που στοχύτ.
Όταν πατάτ το πλήκτρο □, μφανίζται ο Χάρτης

ΚΟΚΚΙΝΑ αντικίμνα	Στόχος – Εχθρός άλλος από τον Στόχο
ΜΠΛΕ αντικίμνα	Σύμμαχος – Κάποιος στον οποίο δν πρέπι να πιτθίτ

ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ

ΜΕΝΟΥ ΠΡΟΣΩΡΙΝΗΣ ΔΙΑΚΟΠΗΣ

Στη διάρκια μιας Αποστολής, όταν πατάτ το πλήκτρο **START**, μφανίζται η οθόνη **ΠΡΟΣΩΡΙΝΗΣ ΔΙΑΚΟΠΗΣ** και μπορίτ να κάντ μία πιλογή από το παρακάτω μνού. Πατήστ ⬆ / ⬇ για να πιλέξτ και μτά πατήστ ⬅ / ➡ για να αλλάξτ τις ρυθμίσις της **AUTO VIEW (Αυτόματης Οπτικής Γωνίας)** και της **HUD (ΑπικόνισηςΠάνω στην Οθόνη)**. Πατήστ το πλήκτρο ✕ για να πιλέξτ ίτ **RESTART MISSION (Επανκκίνηση Αποστολής)** ίτ **LEAVE MISSION (Εγκατάλιψη Αποστολής)** ίτ **EXIT (Έξοδος)**.

EXIT : Επιστρέφτ στο παιχνίδι.

AUTO VIEW Εάν ίναι ρυθμισμένη στο ON, η πιλογή αυτή αλλάζι αυτόματα το Οπτικό Πδίο όταν, για παράδιγμα, καταρρίπτt κάποιο χθρικό αροσκάφος, και σας δίνι τη δυνατότητα να δίτ το παιχνίδι από οπτική γωνία διαφορτική από κίνη που χρησιμοποιίται συνήθως.

HUD Ενργοποιί/Απνργοποιί **ON/OF** τη HUD.

RESTART MISSION Σας πιτρέπι να ξαναρχίστ την αποστολή από την αρχή.

LEAVE MISSION Απορρίπτι την αποστολή και πιστρέφτ στο Κντρικό Μνού.

Οθόνη ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ

Μόλις ολοκληρώστ μία αποστολή, μφανίζται η οθόνη ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ. "Απολογισμός" ίναι ο όρος που χρησιμοποιίται για την νημέρωση που πραγματοποιούν οι πιλότοι όταν ολοκληρώνουν κάποια αποστολή. Κατά την νημέρωση αυτή, μπορίτ να ξαναδίτ την πτήση σας, τα προβλήματα που αντιμτωπίσατ, να ντοπίστ τα σημία στα οποία πρέπι να πιμίντ και να χρησιμοποιήστ τα στοιχία αυτά στην πόμνη αποστολή σας. Στην οθόνη ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΥ, ο διάδρομος της πτήσης σας και τα σημία στα οποία καταρρίψατ τον χθρό αναπαραγάγονται και πάλι μέσω του Ραντάρ και μφανίζονται τα αποτλέσματα της αποστολής σας.

ΚΑΝΟΝΕΣ

Ουσιαστικά, η αποστολή σας θα αποτύχι άν δν πληροίται οποιαδήποτ από τις προϋποθέσις που καθορίζονται στην νημέρωση. Είναι πιθανόν να υπάρχουν πιπλέον προϋποθέσις για ορισμένς αποστολές και γι' αυτό πρέπι να λέγχτ την οθόνη ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ προσκτικά. Σ γνικές γραμμές, η αποστολή σας θα αποτύχι στις ξής πριπτώσις:

- **Εάν το ποσοστό Ζημιάς φτάσι το 100%**
- **Εάν συντριβίτ ή σας καταρρίψουν στην ξηρά ή στη θάλασσα**
- **Εάν ξηράστ το χρονικό όριο**
- **Εάν βγίτ έξω από τα όρια του πδίου της μάχης**

ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ

Όταν ολοκληρώστ μία αποστολή, θα τη δίτ σ πανάληψη. Κατά την πανάληψη μπορίτ να αλλάζτ την οπτική γωνία μ τα πλήκτρα του χιριστηρίου. Μπορίτ πίσης να παρακάμψτ την παναληψη πατώντας το πλήκτρο START.

ΕΙΣΕΡΧΟΜΕΝΑ ΜΗΝΥΜΑΤΑ ΠΟΥ ΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΣΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ

Στη διάρκια της μάχης, ίναι πιθανόν να σας σταλί προιδοποίηση για διάφορους κινδύνους μ ισρχόμνα μηνύματα. Δώστ ιδιαίτρη προσοχή σ οποιοδήποτ μήνυμα μφανίζται στην οθόνη

WARNING
(Προιδοποίηση) Εμφανίζται όταν κάποιο χθρικό αροσκάφος στοχύι πάνω σας.

MSSL ALERT
(Προσοχή Πύραυλος) Εμφανίζται όταν ένας πύραυλος πλησιάζι το αροσκάφος σας.

CAUTION DAMAGE
(Προσοχή Ζημιά) Εμφανίζται όταν το αροσκάφος σας έχι δχτί πλήγμα.

CAUTION OFF COURSE
(Προσοχή Εκτός Πορίας) Εμφανίζται όταν κινδυνύτ να βρθίτ κτός πδίου μάχης.

CAUTION STALL
(Προσοχή Αποστήριξη) Εμφανίζται όταν έχτ απώλια στήριξης.

CAUTION PULL UP
(Προσοχή Ταχία Άνοδος) Εμφανίζται όταν έχτ πλησιάσι πολύ στο έδαφος και κινδυνύτ να συντριβίτ.

ΚΑΝΟΝΕΣ

ΕΙΣΕΡΧΟΜΕΝΑ ΜΗΝΥΜΑΤΑ ΠΟΥ ΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΣΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ

CAUTION PULL DOWN (Προσοχή Ταχία Κάθοδος)	Εμφανίζται όταν κινδυνύτ να φτάστ το όριο ύψους (χρησιμοποιίται μόνο σ αποστολές στις οποίς υπάρχι όριο ύψους).

Note. Υπάρχουν και άλλα μηνύματα πέρα από αυτά που αναφέρονται παραπάνω. Σας συνιστούμ ιδιαίτρα να δίντ προσοχή στην νημέρωσή σας και σ όσα μηνύματα λαμβάντ

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΤΗΣΗΣ (1)

Σ αυτό το παιχνίδι υπάρχουν δύο μέθοδοι λέγχου: ο Κανονικός Έλγχος και ο Εύκολος Έλγχος. Σημιώστ ότι οι τχνικές πτήσης διαφέρουν ανάλογα μ τη μέθοδο λέγχου που χρησιμοποιίτ.

.Κλίση και Πριστροφή

Η μγαλύτρη διαφορά ανάμσα στον Κανονικό και τον Εύκολο Έλγχο έγκιται στον τρόπο μ τον οποίο στρίβτ το αροσκάφος αριστρά ή δξιά. Στον Εύκολο Έλγχο, το σώμα του αροσκάφους γέρνι αυτόματα καθώς Στρίβτ, αλλά όταν Στρίβτ στον Κανονικό Έλγχο, πρώτα γέρνι το σώμα του αροσκάφους, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να λέγχτ την πτήση μ ομαλότρο και ραλιστικότρο τρόπο. Δν θα ήταν ψέμα να λέγαμ ότι αν ξασκηθίτ στον Κανονικό Έλγχο ίναι το πρώτο βήμα για να γίντ άσσος του ίδους.

Κανονικός Έλγχος

Κλίση	Χρησιμοποιήστ τα πλήκτρα L2 ή R2, για να στρίψτ αριστρά ή δξιά νώ κτλίτ πίπδη πτήση.
Πριστροφή	Εκτλίτ μια πριστροφή πατώντας και κρατώντας πατημένο το ⬅➡. Σημίωση: ο πριστροφικός λιγμός κτλίται μόνον όταν έχτ τον Κανονικό Έλγχο.

Note: The roll manoeuvre can only be performed if you are in Normal Control.

ΚΑΝΟΝΕΣ

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΤΗΣΗΣ (1)

Εύκολος Έλεγχος

Στροφή Το αροσκάφος θα στρίψι αυτόματα προς την κατύθυνση που δίχντ μ τα πλήκτρα κατύθυνσης ή τον αριστρό μοχλό. Όπως και στον Κανονικό Έλγχο, μπορίτ να στρίψτ το αροσκάφος αριστρά ή δξιά μ βάση το οριζόντιο πίπδο, χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα L2 και R2.

.

Πώς χρησιμοποιίται η λιτουργία του Αυτόματου Πιλότου

Εάν προτίθστ να καταδιώξτ κάποιο χθρικό αροσκάφος, ή άν κτλίτ νυχτρινή αποστολή, ίσως να μην μπορίτ πάντα να προσέχτ πώς θα διατηρήστ το αροσκάφος σ οριζόντια θέση. Σ τέτοις πριπτώσις, ίναι προτιμότρο να χρησιμοποιίτ τη λιτουρία του Αυτόματου Πιλότου. Εάν κρατάτ πατημένο το πλήκτρο SELECT, το αροσκάφος σας θα γυρίσι αυτόματα στην πίπδη θέση. Σ κρίσιμς συνθήκς ιδικότρα, όπως όταν έχτ απώλια στήριξης και κινδυνύτ από στιγμή σ στιγμή να συντριβίτ στο έδαφος, μάλλον θα σας πιάνι πανικός και συνπώς η λιτουργία αυτή αποτλί έναν ισχυρό σύμμαχο.

Πώς λέγχται το Οπτικό Πδίο μμονωμένα

Τα χθρικά αροσκάφη, όπως και το δικό σας, κινούνται συνεχία και θα δίτ ότι θα ξαφανίζονται από το οπτικό σας πδίο πάρα πολύ συχνά. Όταν συμβαίνι αυτό, μπορίτ να κατυθύντ το Οπτικό Πδίο προς το χθρικό αροσκάφος χωρίς να το ακολουθίτ πτώντας από πίσω, αλλά κρατώντας πατημένο το πλήκτρο △. Η λιτουργία αυτή μπορί να ίναι πολύ αποτλσματική σ παρόμοις καταστάσις, γι' αυτό σας συνιστούμ ιδιαίτρα να την χρησιμοποιίτ.

Επιπλέον, άν χρησιμοποιίτ αναλογικό χιριστήριο DUALSHOCK™, θα μπορίτ να λέγχτ το Οπτικό σας Πδίο όπως θέλτ μ τον δξιό μοχλό

ΚΑΝΟΝΕΣ

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΤΗΣΗΣ (2)

Για να λέγξτ ένα μαχητικό αροσκάφος, θα πρέπι να χρησιμοποιήστ διάφορς τχνικές πτήσης. Για να πωφληθίτ όσο το δυνατόν πρισσότρο από το παιχνίδι, διαβάστ τις σλίδς αυτές ώστ να μάθτ καλά τα πλήκτρα λέγχου και να τα χρησιμοποιίτ αυτόματα την ώρα της μάχης.

Πώς καταρρίπττ άλλο αροσκάφος

Η νότητα αυτή ξηγί, μ απλά λόγια, πώς να νργίτ στη διάρκια της μάχης μ τέτοιο τρόπο ώστ να φέρντ σ πέρας την αποστολή σας.

Πώς λέγχτ τους Στόχους σας

Κατ' αρχάς, ψάξτ για Στόχους στο Χάρτη και στο Ραντάρ. Οι Στόχοι πισημαίνονται μ κόκκινους δίκτς, νώ οι λυκοί δίκτς υποδικνύουν τους χθρούς κτός Στόχου. Ο χθρός θα κινίται ακατάπαυστα και για να τον πλησιάστ, θα πρέπι να πιταχύντ και να αρχίστ την καταδίωξη, ή να κάντ μία παράκαμψη και να τον αναχαιτίστ, για παράδιγμα. Σ πρίπτωση που πτάτ μ μγάλη ταχύτητα όταν καταδιώκτ τον χθρό, μπορί να τον προσπράστ και να ίστ υάλωτοι στα δικά του πυράάά. Σ τέτοις πριπτώσις, το μυστικό ίναι να μιώστ ταχύτηκαθώς πλησιάζτ τον χθρό. Ο ασφαλέστρος τρόπος να προκαλέστ ζημιές ίναι ξαπολύοντας πίθση από πίσω.

Πώς υπρφαλαγγίζτ το χθρικό αροσκάφος

Όταν πιλέγτ κάποιο χθρικό αροσκάφος, μπορίτ να χρησιμοποιήστ το Κατυθυντήριο Βέλος για να το ντοπίστ. Στη συνέχια πρέπι να κινηθίτ προς την κατύθυνση που δίχνι το βέλος και να προσπαθήστ να πλησιάστ τον χθρό μέσα στην οθόνη. Μόλις ο χθρός φανί στην οθόνη, θα μφανιστί ο Δίκτης Στόχου.

ΚΑΝΟΝΕΣ

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΤΗΣΗΣ (2)

Κλίδωμα

Μόλις καταφέρτ να γκλωβίστ τον χθρό μέσα στο βληνκές του πυραύλου που φαίνται στην οθόνη, θα μφανιστί ο Ανιχνυτής Πυραύλων και ο στόχος θα ντοπιστί αυτομάτως. Έχτ υπόψη σας ότι ακόμα και όταν το χθρικό αροσκάφος βρίσκται ντός της μβέλιας του πυραύλου, δν θα μπορέστ να στοχύστ πάνω του άν ίναι πολύ μακριά. Όταν συμβαίνι αυτό, πιταχύντ για να μιώστ την απόσταση ανάμσα σ σας και το στόχο του πυραύλου.

Μόλις ο Ανιχνυτής Πυραύλων υθυγραμμιστί μ το Δίκτη Στόχου (Target Container) και ο δίκτης γίνι κόκκινος, αυτό σημαίνι ότι έχτ καταφέρι να "κλιδώστ" πάνω στο στόχο. Στη συνέχια θα πρέπι να πιτθίτ κτοξύοντας τον πύραυλο.

Πώς ξφύγτ από τις χθρικές πιθέσις

Όπως σίς καταδιώκτ τον χθρό έτσι ακριβώς ο χθρός καταδιώκι σάς. Φυσικά, αργά ή γρήγορα θα βρθίτ μ' έναν πύραυλο να έρχται καταπάνω σας. Για να γλιτώστ, κάντ λιγμούς κτλώντας πολλές γρήγορς στροφές και πριστροφές. Δν υπάρχι λόγος να κάντ αδέξις κινήσις για να πανέλθτ στη θέση σας, διότι ίναι αναμφισβήτητα πολύ πικίνδυνο. Μοναδική σας λπίδα ίναι να συγκντρωθίτ στο πώς θα ξφύγτ στρίβοντας το αροσκάφος σας.

Προσέχτ τους "μη Στόχους"

Οτιδήποτ πτάι στον αέρα και κινίται πάνω στη γη δν σημαίνι ότι ίναι και χθρός. Υπάρχουν πίσης "μη Στόχοι", οι οποίοι δν πρέπι να καταστρέφονται και φαίνονται στο Ραντάρ μ κίτρινο χρώμα. Εάν καταστρέψτ έναν από αυτούς, θα έχι αρνητικές πιπτώσις στη Σιρά Κατάταξης της Επίδοσής σας, γι' αυτό δώστ μγάλη προσοχή στην οθόνη ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ και σιγουρυτίτ πρί τίνος πρόκιται ακριβώς

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΤΗΣΗΣ (2)

Μάχη μ πυροβόλα

Ανάλογα μ την αποστολή, δν ίναι πάντα δυνατόν να "κλιδώντ" τον πύραυλο πάνω στον χθρό. Σ αυτές τις ππτώσις, θα πρέπι να χρησιμοποιήστ κάποιο πυροβόλο, όπως το Βούλκαν. Τα πυροβόλα ίναι η έσχατη λύση που έχτ, όταν έχουν τλιώσι όλοι οι πύραυλοι του αροσκάφους σας.

Παρόλο που τα πυροβόλα ρίχνουν απριόριστς σφαίρς, έχουν μικρότρο βληνκές από τους πυραύλους και η ισχύς τους ίναι πίσης αρκτές γραμμές πιο κάτω. Επιπλέον, πρέπι να βρίσκστ πολύ κοντά στο στόχο και χριάζστ κάποιο χρόνο έως ότου τον καταστρέψτ. Όταν πιτίθστ, θα πρέπι να προσέχτ πρισσότρο απ'ό,τι συνήθως και να δχτίτ το γγονός ότι θα υποστίτ κι σίς κάποις ζημιές.

Βομβαρδιστικές αποστολές

Μρικές αποστολές αποσκοπούν στο βομβαρδισμό του στόχου μ πυραύλους. Σ τέτοις ππτώσις δν θα μπορίτ να "κλιδώστ" τους πυραύλους σας πάνω στο στόχο, γι' αυτό θα πρέπι να υθυγραμμίστ τον Ανιχνυτή Πυραύλων μ το Στόχο και μτά να ρίξτ τον Πύραυλο.

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. • Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. • Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

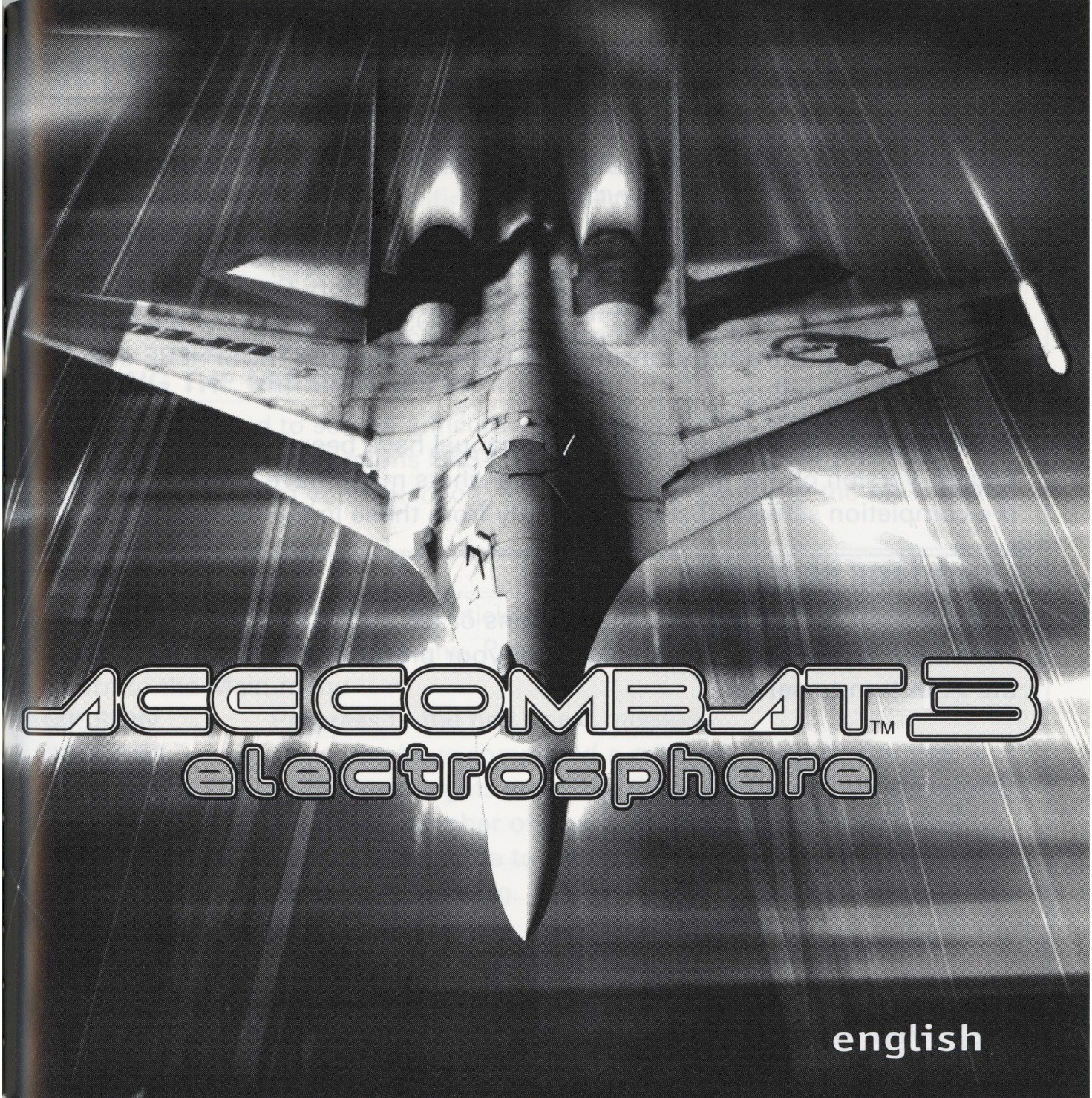
See back page of this manual for Customer Service Nos. and POWERLINE Nos.

"DUALSHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Game © 1999 NAMCO LTD. ACECOMBAT™ 3 & © 1999 NAMCO LTD., All Rights Reserved. Namco is a Registered trademark of NAMCO LTD. A Namco Product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | Optional Controller SLEH-0003

DUAL SHOCK neGcon™

SCES-02066


ACE COMBAT™ 3
electrosphere
english

SETTING UP

Set up your Console according to the instructions in its Instruction Manual. Insert the ACE COMBAT™ 3: ELECTROSPHERE disc and close the disc cover. Turn the Console ON at the POWER button.

Do not insert or remove peripherals or Memory Cards once the power is turned on. Make sure there are enough free blocks on your Memory Card before commencing play. ACE COMBAT™ 3 : ELECTROSPHERE supports Memory Card slot 1 only. Previously saved ACE COMBAT™ 3 : ELECTROSPHERE data is autoloaded on bootup.

PLEASE NOTE: All screenshots for this manual have been taken from the English version of this game. Some screenshots might have been taken from pre-completion screens that differ slightly from those in the finished game.

LANGUAGE SELECTION

Press ↑ or ↓ with the directional buttons or left stick on your Analog Controller (DUALSHOCK™) to highlight your preferred language, then press the ✕ button to select.

GETTING STARTED

On the title screen, press the **START** button. The Log-In Menu will appear. Select an option by pressing ⬆ or ⬇ with the directional buttons or left stick, then press the ✕ button to confirm your selection.

NEW GAME Commence your missions from the beginning.

LOAD Load a previously-saved game from a Memory Card.

RE-OPEN Once you have loaded in a previously-saved game, you can re-open a mission and attempt to improve your records.

SETTING THE MISSION LEVEL

This menu is used to set the difficulty level for the game. Make your choice from among the three options **EASY**, **NORMAL** and **HARD** and press the ✕ button to confirm your selection. You will then progress to the Main Menu.

MAIN MENU

Use the directional buttons / left stick to highlight selections, and press the ✕ button to enter each sub-menu. Press the △ button to exit each menu and return to the Main menu.

MISSION Progress to the first / next mission.

RECORDS Once you have completed a mission you can view the number of targets you have destroyed or aircraft damaged so far, the number of operational aircraft you have, the weapons available to you, Mission records and your overall performance rating.

GETTING STARTED

SAVE If you have a Memory Card inserted into Memory Card slot 1, you will be able to save your progress and records.

OPTIONS Select this to configure your Controller and Game options. See the "Options" section in this manual for more information.

OPTIONS

On selecting the **OPTIONS** menu, you will find the following sub-menu:

BUTTON CONFIG Go to **BUTTON CONFIG** Menu.

GAME CONFIG Go to **GAME CONFIG** Menu.

BACK TO TITLE Press the **START** button to select this option and return to the Title Screen. From here, you will now be able to access the **RE-OPEN** option on the Log-In Menu.

BUTTON CONFIG

This menu is used to set the functions of individual buttons. To toggle between **MAIN** and **CUSTOM**, press ⬅ or ➡. Press the △ button to return to the **OPTIONS** screen.

MAIN

CONTROL This can be set either to **NORMAL** or to **EASY**.

RESPONSE This option will only become available if you have either a Analog Controller (DUALSHOCK™) in Analog Mode (the LED will be Red) or a neGcon inserted in Controller port 1. It allows you to adjust the responsiveness of your controller when performing analog manoeuvres such as turns for example. The settings are **QUICK**, **NORMAL** and **SLOW**.

OPTIONS

MAIN

NEUTRAL ZONE This is used to set the Neutral Zone (i.e. the amount of give) for analog operations on a neGcon. The options are **NARROW**, **MEDIUM** and **WIDE**.

OK Once you have pressed the ✕ or **START** button to confirm your settings you will be returned to the **OPTIONS** menu. If you are using a neGcon you will be automatically returned to the **OPTIONS** menu once calibration is completed. neGcon users should use the B button to move back through the menus.

CUSTOM

BUTTON TYPE This option allows you to select either **DIGITAL** button settings or **ANALOG** settings (provided you are using either a Analog Controller (DUALSHOCK™) or a neGcon). Once you have made a selection, highlight the button you want to change, and then press the ✕ button. A list of the control functions that can be assigned will then be displayed. Highlight your selection, then press the ✕ button.
OK Highlight **OK**, then press the **START** or ✕ button to confirm your selections and return to the **OPTIONS** menu.
DEFAULT This option restores the initial settings.

OPTIONS

GAME CONFIG

This menu is used to select the system settings. Press the ✕ button to move on to one of the settings screens, or press the △ button to return to the previous screen.

AUDIO SETTINGS Select the sound settings. Press ⬆ / ⬇ to highlight each option, and ⬅ / ➡ to change the sound output from **STEREO** to **MONO**, or to raise or lower the **Sound Effects LEVEL** and **Back-Ground Music LEVEL**. Press the ✕ button to confirm the settings and return to the previous screen.

BRIGHTNESS TEST This option lets you adjust the screen brightness. Adjust the brightness level on your TV set so that the screen-centre mark is clearly visible.

ADJUST SCREEN Set the screen position with the directional buttons or left stick. After adjusting the screen position, press either the **START** button or the ✕ button. Pressing the △ button will restore the initial screen position setting and return you to the previous screen.

GAME SETTINGS

CAPTION Switch the in-battle caption display **ON/OFF** (i.e. to have messages either transmitted in sound only, or displayed with subtitles).

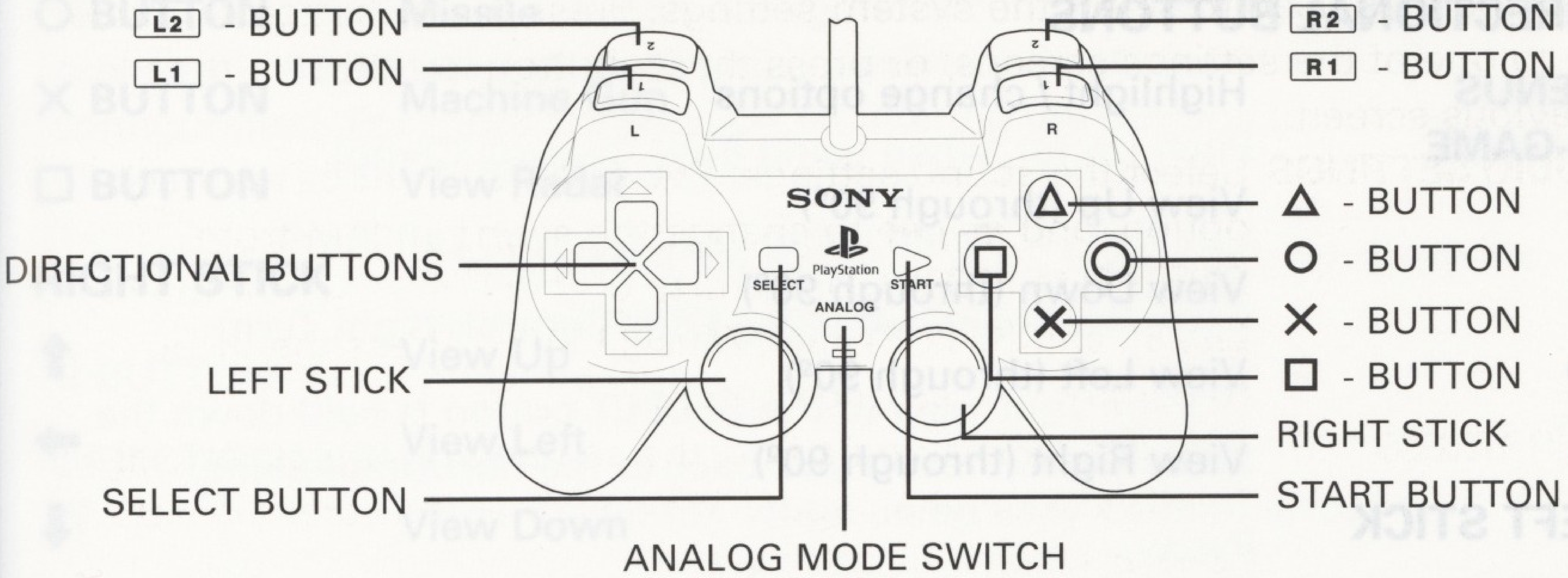
VIBRATION Set the vibration of the Analog Controller (DUALSHOCK™) to **STRONG**, **WEAK** or **OFF**.

MAP Switch the map display **ON/OFF**.

LANGUAGE Press ⬆ or ⬇ to select your preferred language. Press the ✕ button to confirm your selection.

HOW TO CONTROL YOUR AIRCRAFT

USING A ANALOG CONTROLLER (DUALSHOCK™)



When using a Analog Controller (DUALSHOCK™), ACE COMBAT™ 3 can be played using the directional buttons or the left and right sticks. When using the left and right sticks, ensure the analog mode switch is on (the LED will light up Red). The vibration function of the Analog Controller (DUALSHOCK™) can be adjusted via the **OPTIONS** menu.

L1	Decelerate
L2	Left Yaw
START	Pause
SELECT	Change your view (if the SELECT button is held down, the autopilot will revert you back to the horizontal plane).

HOW TO CONTROL YOUR AIRCRAFT

USING A ANALOG CONTROLLER (DUALSHOCK™)

DIRECTIONAL BUTTONS

MENUS	Highlight / change options
IN-GAME	
↑	View Up (through 90º)
↓	View Down (through 90º)
←	View Left (through 90º)
→	View Right (through 90º)

LEFT STICK

MENUS	Highlight / change options
IN-GAME	
↑	Pitch Down (or, when using Easy Control: Drop)
↓	Pitch Up (or, when using Easy Control: Climb)
←	Left Roll (or, when using Easy Control: Left Turn)
→	Right Roll (or, when using Easy Control: Right Turn)
R2	Right Yaw
R1	Accelerate
△ BUTTON	Change selected target (if the △ button is held down the view will shift to the selected target).

HOW TO CONTROL YOUR AIRCRAFT

USING A ANALOG CONTROLLER (DUALSHOCK™)

○ BUTTON	Missile
× BUTTON	Machine Gun
□ BUTTON	View Radar

RIGHT STICK

↑	View Up
←	View Left
↓	View Down
→	View Right
R3 BUTTON	Rear view

USING A DIGITAL CONTROLLER

When using a digital Controller or if you switch the Analog Mode of your Analog Controller (DUALSHOCK™) to digital mode, the control method will be as follows:

L2	Left Yaw
L1	Decelerate

HOW TO CONTROL YOUR AIRCRAFT

USING A DIGITAL CONTROLLER

DIRECTIONAL BUTTONS

↑	Pitch Down (or, when using Easy Control: Drop)
↓	Pitch Up (or, when using Easy Control: Climb)
←	Left Roll (or, when using Easy Control: Left Turn)
→	Right Roll (or, when using Easy Control: Right Turn)
SELECT	Change your view (if the SELECT button is held down the autopilot will revert you back to the horizontal plane)
START	Pause
R 2	Right Yaw
R 1	Accelerate
△ BUTTON	Change selected target (if the △ button is held down the view will shift to the selected target).
○ BUTTON	Missile
✕ BUTTON	Machine Gun
□ BUTTON	View Radar

HOW TO CONTROL YOUR AIRCRAFT

USING A neGcon™

When using the default neGcon configuration (listed below) it is not possible to access all of the views. However it is possible to customise the button configuration. For more information on altering the buttons to suit your needs please refer to the **CUSTOM** section earlier in this manual.

L BUTTON	Change selected target (if the L button is held down the view will shift to the selected target)
R BUTTON	Machine Gun
DIRECTIONAL BUTTONS	
↑	Pitch Down (or, when using Easy Control: Drop)
↓	Pitch Up (or, when using Easy Control: Climb)
←	Left Yaw
→	Right Yaw
▷ START	Pause
B BUTTON	Switch Radar
A BUTTON	Missile
I BUTTON	Accelerate
II BUTTON	Decelerate
TWIST	Left/Right Roll (or, when using Easy Control: Left/Right Turn)

MEMORY CARDS - SAVE & LOAD

Do not insert or remove peripherals or Memory Cards once the power is turned on. Make sure there are enough free blocks on your Memory Card before commencing play - you will need one Memory Card block to save your game.

SAVE

After each mission, you will return to the Main menu, where you will be able to save your progress to a Memory Card via the **SAVE** menu. Select **YES** to confirm that you wish to save, then highlight a save file and press the ✕ button to confirm.

LOAD

Once you have saved a game to Memory Card you can reload your last position via this option, found on the Log-In Menu. Simply select the file you want to load, then select the desired save file.

RE-OPEN

This command can only be selected if the data is held in the Console memory (i.e. if you have already completed a mission, or have loaded in a previous mission from a Memory Card).

CARRYING OUT A MISSION

The game flow is as shown below. This section explains each stage in the order shown.

BRIEFING SCREEN
This is where you check details of the battle and the Targets.

PLANE SELECTION SCREEN
This is where you select your own plane.

GAME SCREEN
This is the screen in which you carry out your mission.

DEBRIEFING SCREEN
This is where you check the results of your mission.

MAIN MENU & SAVE SCREEN
Use this screen to save your mission results.

TO NEXT MISSION

BRIEFING SCREEN

After selecting **MISSION** from the main Menu, you will be taken to the BRIEFING screen, where details of the mission and Targets are displayed. If you press the ✕ button you will be moved on to the **PLANE SELECTION** screen.

CARRYING OUT A MISSION

PLANE SELECTION SCREEN

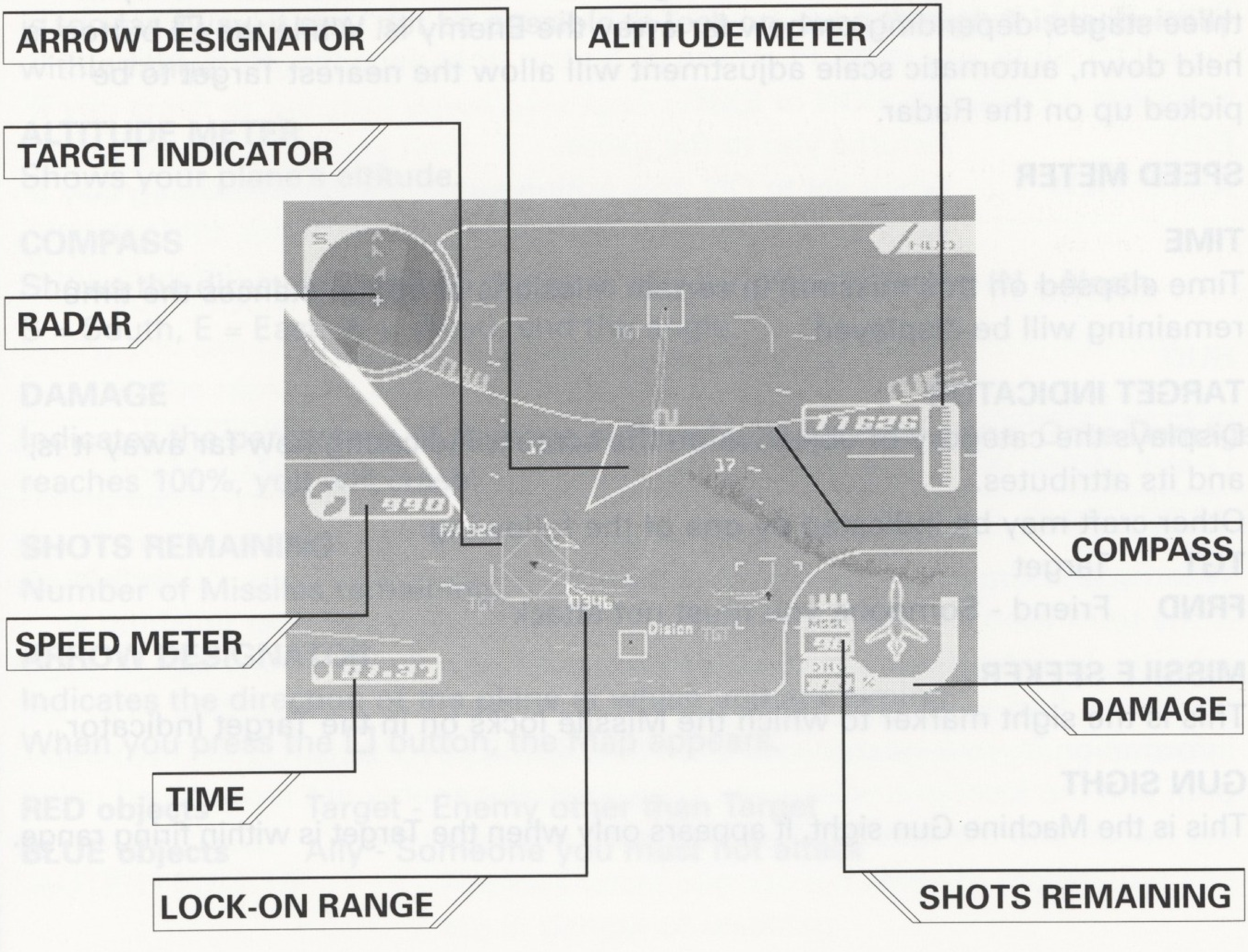
This screen shows the types of plane available for your Unit, and lets you select the one you want to use for this sortie. Press ⬅ or ➡ to select your plane, then press the ✕ button to confirm your selection. In the case of a special mission, you may only be able to select the plane already provided.

When starting the game, you will only be able to select Vulcans and Missiles, but depending on the craft, you may be able to select the weapons mounted. After pressing ⬆ / ⬇ to select your Machine Gun or Missile system, press ⬅ / ➡ to select the weapon, then press the ✕ button to confirm your selection. The mission will then start.

CARRYING OUT A MISSION

GAME SCREEN

The Game Screen consists of the items shown below



CARRYING OUT A MISSION

GAME SCREEN

RADAR

Shows the direction in which the Target lies, and switches automatically in three stages, depending on how far away the Enemy is. While the □ button is held down, automatic scale adjustment will allow the nearest Target to be picked up on the Radar.

SPEED METER

TIME

Time elapsed on this mission; in certain missions or circumstances the time remaining will be displayed.

TARGET INDICATOR

Displays the category of objective on the screen, indicating how far away it is, and its attributes.

Other craft may be indicated by one of the following:

TGT Target

FRND Friend - Someone you must not attack

MISSILE SEEKER

This is the sight marker to which the Missile locks on in the Target Indicator.

GUN SIGHT

This is the Machine Gun sight. It appears only when the Target is within firing range.

CARRYING OUT A MISSION

GAME SCREEN

LOCK-ON RANGE

This is the range over which your Missiles can lock on. However, if the Target is too far away, it may not be possible to lock on, even though it is technically within range.

ALTITUDE METER

Shows your plane's altitude.

COMPASS

Shows the direction in which the nose of your plane is facing (N = North, S = South, E = East, W = West), and the angle.

DAMAGE

Indicates the percentage of damage suffered by your own plane. Once Damage reaches 100%, you will crash.

SHOTS REMAINING

Number of Missiles remaining.

ARROW DESIGNATOR

Indicates the direction of the plane at which you are aiming.
When you press the □ button, the Map appears.

RED objects	Target - Enemy other than Target
BLUE objects	Ally - Someone you must not attack

CARRYING OUT A MISSION

PAUSE MENU

When you press the **START** button during a Mission, the **PAUSE** screen appears, and you can then make a selection from the menu shown below. Press ⬆ / ⬇ to select an option, and then press ⬅/➡ to change the settings for **AUTO VIEW** and **HUD**. Press the ✕ button to select either **RESTART MISSION**, **LEAVE MISSION** or **EXIT**.

EXIT	Returns you to the game.
AUTO VIEW	When set to ON, this option automatically switches your Area View when you destroy an enemy plane, for instance, and allows you to view the gameplay from a different angle to the one normally used.
HUD	Turns the HUD (screen display) ON/OFF.
RESTART MISSION	Lets you start the mission again from the beginning.
LEAVE MISSION	Aborts the mission and returns you to the Main Menu.

DEBRIEFING SCREEN

When you complete a mission, the DEBRIEFING screen appears. "Debriefing" is the term used for the review session the pilots carry out after finishing a mission. In debriefing, you can look back over your flight, review the problems, find out what you need to work on, and make use of this information in your next mission. On the DEBRIEFING screen, your own flight path and the locations where you shot down the enemy are reproduced using the Radar, and the results of your mission are displayed.

RULES

Essentially, your mission will fail if any of the conditions specified in the briefing are not fulfilled. There may also be additional conditions for certain missions, so you need to check the BRIEFING screen carefully. Generally, your mission will fail under the following conditions:

- **If Damage rating reaches 100%**
- **If you crash or are shot down over land or sea**
- **If you go over the time limit**
- **If you go outside the battle area**

REPLAY

When you finish a mission, you will see a replay of the action. During the replay, you can change the viewpoint using the controller buttons. You can also skip the replay by pressing the START button.

INCOMING MESSAGES RECEIVED DURING BATTLE

During battle, you may be warned of various dangers by incoming messages. Pay close attention to any message appearing on the screen.

WARNING	Appears when an enemy plane has locked on to yours.
MSSL ALERT	Appears when a missile is approaching your plane.
CAUTION DAMAGE	Appears when your plane has been hit.
CAUTION OFF COURSE	Appears when you are in danger of going outside the battle area.
CAUTION STALL	Appears when you have stalled.
CAUTION PULL UP	Appears when you are too close to the ground and are in danger of crashing.

RULES

INCOMING MESSAGES RECEIVED DURING BATTLE

CAUTION PULL DOWN Appears when you are in danger of breaching the ceiling limit (only used in missions where a height limit has been set).

Note. There are other messages in addition to those listed above. You would be well advised to pay attention to your briefing and to any messages you receive.

FLIGHT TECHNIQUES

In this game, there are two control methods: Normal Control and Easy Control. Note that flight techniques differ depending on which control method you choose.

YAWING AND ROLLING

The largest difference between Normal Control and Easy Control lies in the way you steer the plane right or left. In Easy Control, the plane body automatically tilts when you Turn, but in Normal Control, when you Turn, the plane body tilts first, letting you control the flight in a subtler and more realistic way. It would be fair to say that getting used to Normal Control is the first step toward becoming an ace flyer.

NORMAL CONTROL

YAW Use the L2 or R2 buttons to steer left or right while flying horizontally.

ROLL Perform a roll by pressing and holding ⬅ or ➡.

Note. The roll manoeuvre can only be performed if you are in Normal Control.

EASY CONTROL

TURN The plane will turn automatically toward the direction you indicate using the directional buttons or left stick. As in Normal Control, you can steer it left or right on the horizontal using the L2 and R2 buttons.

USING THE AUTOPILOT FUNCTION

If you are intent on chasing an enemy plane, or if you are on a night mission, you may not always be able to devote attention to keeping the plane horizontal. In such cases, it is a good idea to make use of your plane's Autopilot function. If you hold down the SELECT button, your plane will be automatically returned to the horizontal plane. Particularly in crisis situations, such as when you stall and start heading for a crash, you will tend to panic, so this function is a powerful ally.

CONTROLLING THE AREA VIEW IN ISOLATION

The enemy planes, just like your own plane, are constantly moving, and you will find that they disappear from your own field of vision surprisingly often. When this happens, you can direct your Area View toward the enemy plane without actually flying after it, by hold down the △ button. This function can be extremely effective in such situations, so you are strongly advised to use it.

Additionally, if you are using a DUALSHOCK™ analog controller you will be able to control your Area View at will using the right stick.

FLIGHT TECHNIQUES

To control a fighter plane, you will need to use a variety of flight techniques. To get the most out of this game, read these pages so that you can master the controls and use them instinctively when in battle.

HOW TO SHOOT DOWN ANOTHER PLANE

This section explains, in simple terms, how to handle yourself in a battle so that you can pursue your mission.

CHECKING YOUR TARGETS

First, look for Targets on the Map and on the Radar. Targets are indicated by red markers, while white markers stand for non-Target enemies. The enemy will be constantly on the move, so to get near them, you have to accelerate and give chase, or make a detour and intercept them, for example. If you are flying too fast when you go after an enemy, you may overtake them and leave yourself vulnerable to attack. In this kind of situation the trick is to reduce your speed as you approach the enemy. The safest way to inflict damage is to attack from the rear.

OUTFLANKING THE ENEMY PLANE

When you have selected an enemy plane, you can then use the Arrow Designator to locate it. You should then move in the direction shown by the arrow and try and catch up to the enemy within the screen. When the enemy comes into the screen the Target Indicator will be displayed.

LOCKING ON

Once you manage to get the enemy within your missile range on the screen, the Missile Seeker will be displayed, and the target will be searched for automatically. Note that even when the enemy plane is within your missile range, you will not be able to lock on if it is too far away. When this happens, accelerate to reduce the distance between yourself and the missile target.

When the Missile Seeker is lined up with the Target Container and the cursor goes red, you have succeeded in locking on. You should then attack by firing a missile.

DODGING ENEMY ATTACKS

Just as you are out to get the enemy, they are out to get you. Naturally, sooner or later you will find a missile heading your way. To escape, dodge out of the way, using plenty of fast turns and rolls. There is no point in clumsily trying to double back, as this is positively dangerous. Your only hope is to concentrate on getting out of the way by turning your plane.

WATCH OUT FOR NON-TARGETS

Not all flying objects and objects on the ground are enemies. There are also non-Targets, which must not be destroyed, and these are shown in yellow on your Radar. If you destroy one of these, your Performance Rating for this mission will suffer, so pay close attention to the BRIEFING screen and make sure you know which is which.

FLIGHT TECHNIQUES

FIGHTING WITH MACHINE GUNS

Depending on the mission, it may not always be possible to lock on to the enemy. In such cases, you will have to use a machine gun such as a Vulcan. You may also have to resort to your machine guns when your missiles are all spent.

Although there is no limit on the number of bullets that can be fired from your machine guns, they have a shorter firing range than missiles, and their power is also several notches lower. In addition to this, you need to be fairly close to the Target, and it takes a while to destroy it. When you attack, you will need to proceed more carefully than usual, and resign yourself to sustaining a certain amount of damage.

BOMBING MISSIONS

Some missions involve bombing the target by dropping missiles on it. In these cases, you will not be able to lock your missiles on to the target, so you should get your Missile Seeker lined up with the Target and then drop the missile.

Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP
• Australia	1 902 262 662* *(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)*	**1 902 262 662*** *(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)*
• Österreich	0990 970 111* *(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/ Sek.)*	**0900 970 111*** *(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/ Sek.)*
• Belgique/België/Belgien	011 / 301 306	**0900 000 00*** *(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)*
• Danmark	(+45) 33 26 68 20 *Åben man-tors 16.00-19.00*	**(+45) 33 26 68 20** *Åben man-tors 16.00-19.00*
• Suomi	0600 411 911 *4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21*	**0600 411 911** *4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21*
• France	0803.843.843	**08 36 68 22 02*** *(2,23 F la minute)*
• Deutschland	01805 / 766 977	**0190 578 578*** *(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)*
• Greece	(00 301) 6777701	**090 2322 00*** * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριΘμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• Ireland	(01) 4054022	**1550 13 14 15 (R.O.I. only)*** *Calls cost per min. 58p (inc.VAT)*
• Israel	972 - 3 - 6465643	**972 - 3 - 6465643** ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers	POWERLINE FOR GAME HELP
• **Italia** 147 828384* * (al costo di una chiamata urbana)	**166 814 814*** *(Se minorenne chiedere il permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto + IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)*
• **Malta** 344700	**344700**
• **Nederland** 0495 574 817	**09 09 9 000 000*** *(0.99 Hfl./ min)*
• **New Zealand** (09) 415 2447	**0900 97669*** *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).*
• **Norge** 2336 6600	**820 85 050** *Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.*
• **Portugal** 0707 23 23 10* *Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone*	**0707 23 23 10*** *Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone*
• **España** 902 102 102	**906 333 888*** *Sólo para mayores de 18 años. *(Tarifa punta: 57.84 pts/min + IVA de lunes a viernes de 8.00h a 14.00h. Tarifa normal: 47.04 pts/min + IVA de lunes a viernes de 17.00h a 22.00h. Tarifa reducida: 37,025pts/min + IVA de lunes a viernes de 22.00h a 8.00h. Sábados de 4.00h a 24.00h. Domingos y festivos las 24h del día).*
• **Sverige** 08-587 610 00	**0719-310 311*** *Öppet månd-frd 17.00-21.00 *5:-/samtal*
• **Schweiz** 0900 55 20 55 *(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen*	**0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet** *(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.*
• **UK** 0990 99 88 77 *Calls may be recorded for training purposes*	**09064 765 765 (incl. NI)*** **Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

TARJETA DE MEMORIA CARTÃO DE MEMÓRIA

Κάρτα Μνήμης MEMORY CARD

PlayStation

Es como un hangar de aviones pequeño. En la Memory Card (Tarjeta de Memoria) oficial de Sony, podrás guardar todos tus cazas, registrar tus mejores récords, y guardar el progreso de tus misiones.

Tal como um hangar para aviões, só que mais pequeno. O MEMORY CARD (Cartão de Memória) oficial da Sony pode guardar todos os seus caças, as tabelas com os seus melhores resultados e manter um registo das suas missões.

Μοιάζι μ υπόστγο αοσκαφών, μόνο που ίναι λίγο μικρότηρ. Η αυθντική Κάρτα Μνήμης της Sony αποθηκύι όλα τα μαχητικά σας αροσκάφη, καταχωρί τις καλύτρς πιδόσις σας και καταγράφι τις αποστολές σας.

Like an aircraft hangar, only smaller. The official Memory Card from Sony can store all your fighter planes, chart your best records and keep a track of your missions.

Memory Card
15 blocks

www.playstation-europe.com

SCES-02066

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.

711719887621